ゲーメストムック　平成7年12月2日発行　第2巻第15号通巻17号

GAMEST MooK Vol.17

CAPCOM ILLUSTRATIONS

カプコンイラスト作品集



IDEO GAME MAGAZINE
AMEST Mook Vol.17
APCOM ILLUSTRATIONS
000YEN

All Graphical Works Of The CAPCOM Design Room.

ゲーメストムック 平成7年12月2日発行 第2巻第15号通巻17号

GAMEST MooK Vol.17

CAPCOM ILLUSTRATIONS

カプコンイラスト作品集

VIDEO GAME MAGAZINE
GAMEST Mook Vol.17
CAPCOM ILLUSTRATIONS
2,000YEN

All Graphical Works Of The CAPCOM Design Room.

カプコン
イラストレーションズ



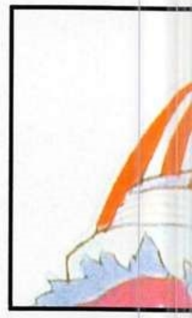
CAPCOM

カプコンから一言

ゲームメーカーというものは、常日頃から自分たちの製品に対する想いや製品の持つイメージ等を正確に相手に伝えたいと考えています。それだけに、予てから広告やイメージイラストを第3者の手に委ねてしまう事にある種の疑問を感じていました。そこで外注に頼らず、開発スタッフから人員を集めて広告宣伝・ポスター等のイラストワークを担当するデザイン室を設立したのです。やがて開発スタッフとデザイン室、お互いの切瑳琢磨から、今まで以上に素晴しいゲームと其の素晴しさを雄弁に物語る質の高いイラスト群が生み出され、その出来は周囲の予想を遥かに上回るものであると確信しております。此のイラスト集は、文字通りカプコンスタッフ全員の血と汗と涙とヨダレの結晶なのです。是非この本を手にとって一人でも多くの方に彼らの熱いメッセージを受け取っていただけますよう、また彼らの流麗なイラストワークの数々を存分に堪能していただけますよう、切に望むものです。

おかもと
Y.OKAMO














ILLUSTRATIONS

もくじ

表紙より一言

今回はイラスト本の表紙という事で『ALL CAPCOM』以降のゲームからキャラクターを選んで描きましたが、最近の物に集中してしまったのが少々残念ではあります。完成してみると、構成・デッサン・塗り方と甘いところがまだまだありますが、自分としては結構気に入ってます。

楽しい雰囲気が伝わればいいなと思います。

（えだやん）

STAFF

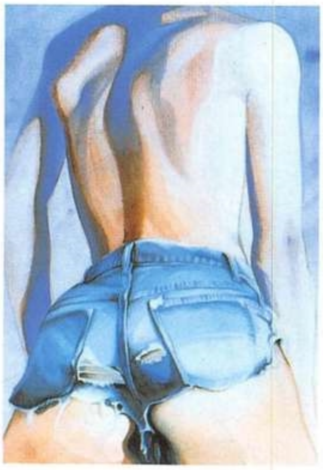
CAPCOM
AKIMAN
SHOEI
西村キヌ
SENSEI
BENGUS
デザイン室スタッフの皆さん
白土千亜紀

ゲーメストムック
松井"アナーキャ"雄一
企画、編集、構成、メインデザイナー
霜田"しもでん"和人
表紙デザイン、雑用（犬のように）
御手洗"みたらい"光司
編集アシスタント
新開"ニューオープン"千秋
編集アシスタント
西村光賢
デザイナー

カプコンのその後の方向性を決めたと言っても過言ではない金字塔的名作。横スクロールの格闘アクションだが、キャラセレクト、投げのシステムなどが当時としては斬新だった。



ファイナルファイト　格闘アクション
1989年12月発売







若き日のハガー&ナンシー



ポイズン(敵キャラ)

ガイ&コーディー



ラスボス　ベルガー



ファイナルファイト　メインイラスト



　これは古い！　こんな古いえを本にのせるのは、僕にとっていぢわるにひとしい。でも、本にのるとうれしい。でも、みんなに見られるのはつらい。
　だからみなさん、こうしてください。幼稚園や保育園の時の、目をとじてじっとおやつをくばり終えるのを待つときのように「うす目」でボーッとみるのをおすすめします。これで世界の幸せの総量が、グンッと上がります。　　　　　　　　　　（AKIMAN）

STREET FIGHTER II



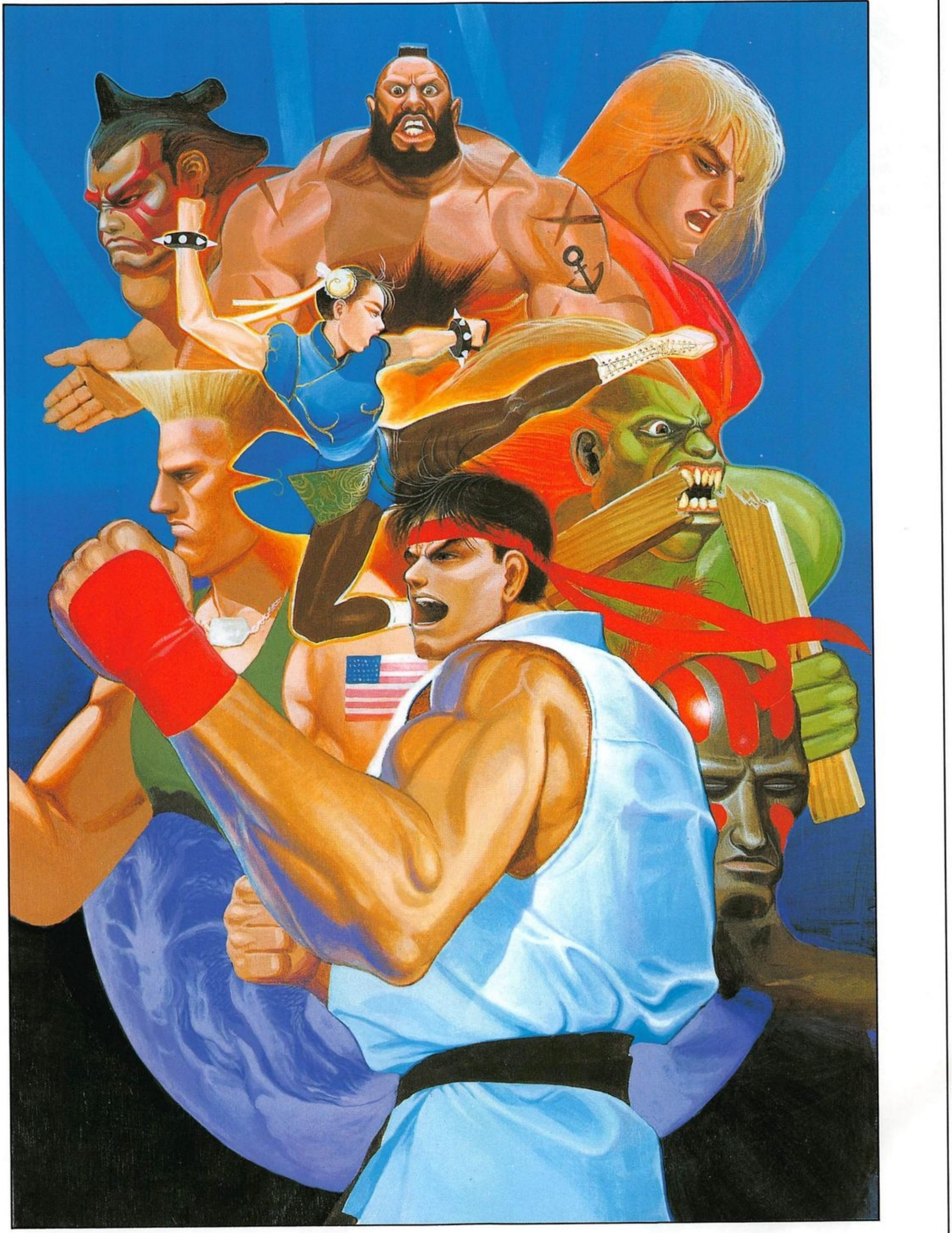
ストリートファイターII　対戦格闘
1991年3月発売

現在主流の対戦格闘のルーツ的作品。社会現象と言えるほどの大ヒットとなり、アーケードゲームのキャラが大々的にキャラクター商品化されることに。ヒロイン春麗が大人気に。

増刊用表紙イラスト

たまには、マンガみたいに描こうかなぁと思って描きました。チュン・リーとリュウの顔が「だれだ　おまいら」みたいな顔になったのはわかったのですが、しめきりがきたので、出してしまいました。ああ　でわ　さようなら。（AKIMAN）





ストリートファイターⅡのメインビジュアル用イラスト
この絵は、正月休みに田舎（北海道だ！）へ持って帰って描き始めました。なぜならば、本業からイラストを描く時間をあまり放り出せなかったからです。
当時、キャラを作り始めた時からスゴイゲームになる予感があったのでポスターもそれにつり合う様なものにしようと思って気負いました。その気負いが、地球を出させたりして、微笑ましい限りです。
このポスターのコンセプトは「決定版!!!という感じ」です。 (AKIMAN)

ストリートファイターⅡの翌年に発表された、同ゲームのアッパーバージョン。前作で登場した四天王が使えたり、同キャラクターでの対戦ができるなど、様々な新趣向が取り入れられた。



ストリートファイターⅡダッシュ
対戦格闘1992年3月発売



KEN



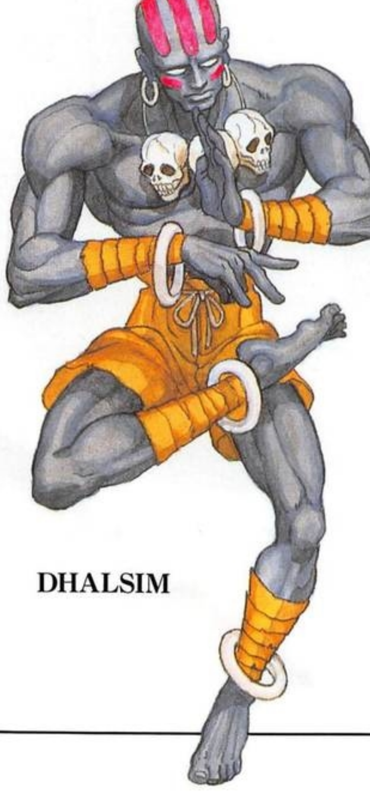
RYU



CHUN-LI



BLANKA



DHALSIM



GUILE

やはりこれについて語らねばならないのか……ううっ。このころは本当に世間&怖いもの知らずでした。穴があったら埋めたいです。
チラッとだけ見て、スパッと忘れてください。
(西村キヌ)


E.HONDA
ZANGIEF
SAGAT
M.BISON
VEGA
BALROG

ストリートファイターIIダッシュポスター用メインイラスト



　どうしても前作の絵のイメージが頭に残っていたので「どうすれば違う表現ができるのか?」がテーマでした。それで、四天王が使える事がダッシュ最大のセールスポイントなので、「四天王メイン」でいこうということで描き始めました。しかし当時、ダッシュ関係の他の仕事を並行で制作していたため時間が全くなく、ベガを描き終えた段階で他の３人には消えてもらいました。

　正月、一人で会社に泊まって描いた悪夢の一枚です。　(SHOEI)

ストリートファイターIIの世界観

ここに載せたのは、ストIIをアニメ化するにあたり作られた、世界観の設定書である。全キャラ分存在するため、ここに掲載できたのはその一部にすぎない。
これを見てもカプコンのストIIの世界観へのこだわりが感じられる。

The World of STREET FIGHTERII

(ストII)な感じなストリートファイト

。ストリートファイトといっても完全な定義があるわけじゃないと
思いますので、いろんなストリートファイトをリストにして、
それぞれに(ストII度)というのをためしにあてはめてみました。
[ストII度は 0～100 で 100がすごくストII
0は全ぜんストIIじゃない、です。]

。プロモーターがいて、みんながかけをする ← ストII度80・バイソン度100

。ろじうらで2人きりで戦う ← ストII度80・リュウ度100

☆天下一武闘会のように戦う ← ストII度○・最低最悪(ストIIとしては)

。街でいんねんをつけられ2対1 ← ストII度30(メインの戦いじゃなくて、リュウなら リュウの力を客に見せつけるためなら可 でもベストじゃないかな)

。街でいんねんをつけられ(でかい奴)対主人公 ← ストII度80

☆正義のために悪をうつ ← ストII度○・

。バトルロイヤル ← ストII度20(やはり、メインの戦いじゃなくて ザコ50人対、ストIIキャラ1人でかも)

。ギャングの用心ぼうとして戦う ← ストII度60(そういう時もあるでしょう)

。ベガのご前試合 ← ストII度60

● ☆マークのストリートファイトだけは、どうしてもいやです。
いろんなストリートファイトがあると思いますが
たいていのばあいはどんなのでもいいです
でも総合的に、ストII度が高ければ
特に物語のはじめはいい。

リュウは全てのものに対極となる。

。ベガとリュウ	→	権力者	と	自由人
		(決して悪と正義ではない)		
。サガットとリュウ	→	敗者	と	勝者
。バルログとリュウ	→	無自我	と	大自我
。バイソンとリュウ	→	色にうるい(金、女、物)	と	色に疎い?
。ダルシムとリュウ	→	人の為に戦う	と	自分の為に戦う
・ザンギエフとリュウ	→	赤てまえいんぼーな国	と	ほんねゆたかな国
・ガイルとリュウ	→	手ちゃん	と	甘ちゃん
・ブランカとリュウ	→	野性 人間不信	と	文明 無疑
・春リーとリュウ	→	女	と	男
・ケンとリュウ	→	家らしき	と	非家らしき
。本田とリュウ	→	おやじ	と	青年

。人はだれも、リュウに、自分に足りないもの、自分と反対なものを見る。それは、リュウが、限りなく無我だからだと思う。
この設定は、あくまでもリュウが「強い」という状態でのみ効力を発揮すると思う

The World of STREET FIGHTERII

わりと(主)なこと [ストリートファイターのインサイドストーリー]

。チュンリーはベガを探してる。ガイルは親友のかたきをうつ
という様にそれぞれのキャラクターにそれぞれのストーリーがある。
映画をつくるとき、そのストーリーは無視できないだろう。
しかし、インサイドストーリーは(あくまで)インサイドストーリーでしかない。
ゲームでは、エンディングやオープニングなどに極力、力を注がない様にした。かっこよい映画的な手法でも表現しなかった。
その理由は、(ゲームの「戦い」)の部分にすべてのパワーを注ぎたかったからだ。同じ時間をかけるなら(ゲーム)の部分に(他)ストーリーはいらなかったからだ。

映画にストーリーがないのはまずいが、
同じ時間でインサイドストーリーにこるなら、
それより先に、「ストリートファイト」という世界を表現してほしいと思います。なぜなら、(ストII)にでてくるキャラクターの接点が(ストリートファイト)というもののみだからです。だから、チュンリーはベガをさがしているが
「ストリートファイターのチュンリーは実はベガをさがしている」のであって
「チュンリーは、ベガをさがしている途中でストリートファイターをしている」のではない
たとえチュンリーが人生のうちでストリートファイターとして生活しているのが1年だったとしても(ストII)の世界を表現するのは、ストリートファイターとしてのチュンリーなのだ。
ベストは、インサイドストーリーにそって話がすすんでいたらストリートファイトというのがせつめいできていたなぁというかんじで。

四天王の人たちは悪人

サガットとバルログについていろいろかきましたが
あれはそれぞれの立場に近い視線
肩ごしの視線でとらえたものなので、
「ちょっとかわいそうな人たち」という印象をあたえがちですが、あくまでもあれはだれにでもある(ちょっとした)小さな部分
影の部分うらの部分なので、普段はとちらし
極めて悪の(プンプン)においのする人たちなのです。
だからバルログは戦っているときは「ざん忍」ですし
サガットは「怪物」です。 (自然に「ざん忍」。自分だけ「つめ」をつかっているのになんのざいあく感もない)

特にサガットの怪物性はえがかれがちなのですが
そもそも、ゲームではサガットを最終ボスにしていて、彼をたおすと「実は影の支配者がいたんだよ」
「えーっ!!」という感じでベガを設定していました。
バイソンはクリアだと聞いたので優先が低いと判断し、
あとでかくようにします。
でもちょっとだけいわせてもらえば
ハカで、パンチカ世界一です。



ストリートファイターⅡダッシュのゲームスピードを高速化し、キャラごとに新しい技を加え、ゲームバランスを調整した3代目ストⅡである。
白衣春麗がすこぶる好評であった。



ストリートファイターⅡダッシュターボ
1992年12月発売







リュウ



春麗



ガイル



M・バイソン



E・ホンダ



ダルシム

・キャラ単体（全身）

ストⅡを描く上で何より辛かったのが、「自分が描くよりもっとうまい人がいるのに、つたない腕前で描かねばならないという事でした。今なら「下手なら下手なりに頑張ればいいじゃん」とか思うのですが、当時は低レベルなものを（しかも自分の手で）世間に出してしまうのが許せなくて、とても悩んだものです。今となっては、その時の技量が目標に追いついてなかったというだけで多少腕が上がってもそれは変らないということがわかり、大分楽になりました。

この時はパースがうまくつけられず、リュウ、ケン、春麗、本田以外のラフはBENGUS君に描いてもらいました。（西村キヌ）

・キャラ単体（上半身）

ザンギとダルシムは気に入ってます。パズルになった時はうれしかったです。（BENGUS）



バルログ



サガット



ザンギエフ



ブランカ



ケン



ベガ

ストリートファイターIIダッシュターボ　サブメインイラスト



これまた穴埋め用イラスト。
一応サブメインとして描きましたが、広告、ポスター等ではメインとして使用されました。
その後メインイラストが完成してからは存在感がなくなり、スーパーファミコンでもあまり使われなかった様です。
スパIIのファイヤー昇龍は、このイラストのイメージから生まれたそうです。（SHOEI）

ストリートファイターIIダッシュターボメインイラスト



このころは明度とか彩度とか平面化とか、なにも考えず描いています（考えてないというより知らなかった）。（西村キヌ）

SUPER STREET FIGHTER II The New Challengers

ストⅡ従来の12キャラに加え、新たに４人のニューカマーが登場した作品。これで全16キャラに。

CPⅡで新たに蘇ったストⅡ世界に、日本全土が大揺れに揺れた。



スーパーストリートファイターⅡ　対戦格闘
1993年9月発売

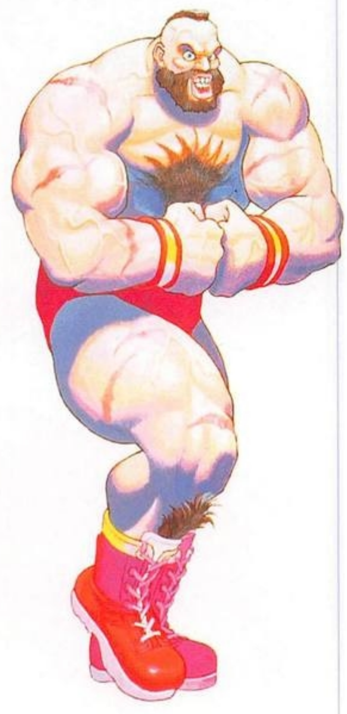
私はそれまで本格的に絵を描いたことがなかったので、この絵で初めて「水張り」というものを経験しました。描き上げて板からはがす時に、「もう、これをはがしたら、変なところがあっても修正できないのか」とか思ってちょっと緊張しましたが、この絵以来水張りなんかしないで平気で色塗ったりしてるので、別にたいしたことはなかった様です。

（水張りというのは、色を塗っている時に紙がフニャフニャになるのを防ぐためにする作業です）　　(BENGUS)


リュウ


ケン

チュンリー



ザンギエフ

ダルシム


ガイル


E.本田


ブランカ




フェイロン

キャミイ





T.ホーク



ディージェイ

ベガ



バルログ



バイソン



サガット





RYU



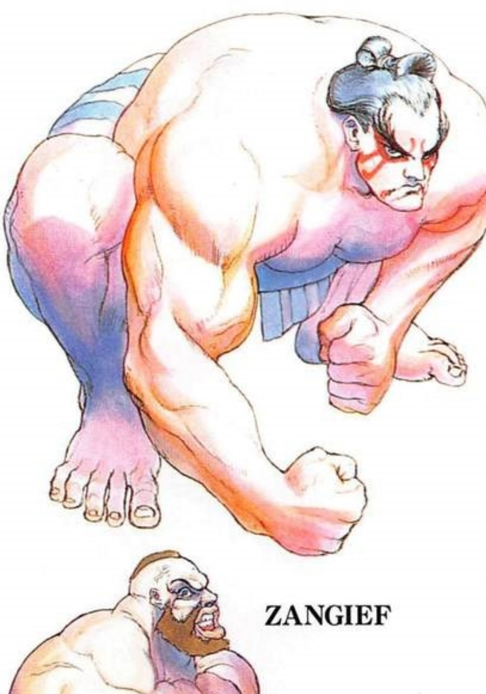
GUILE



KEN



SAGAT



E.HONDA

この時何故か横顔を描くのが妙に気に入っていて、ほとんど横顔に描いてしまいました（正面なのはバイソンくらい）。
リュウ、ケンの道着の裾が変に短いですね。当時わざと短くした覚えがありますけど、これはちょっと……当時気付かなかった。
あと、ベガはけっこう気に入ってます
（BENGUS）



CHUN-LI



BLANKA



ZANGIEF



CAMMY

BISON

BALROG

VEGA

FEI-LONG

DHALSIM

DEE JAY

T.HAWK

スーパーストリートファイターⅡ（スパⅡ）には、ノーマルなスパⅡとトーナメントバトルの２つのバージョンがあって、これはトーナメントバトル用のポスターとして描かれました（だからTOURNAMENT BATTLEと入っているのです）。１人のキャラに８色もの色換えがあるというので、同キャラとか一緒にたくさん描いたら楽しいかもしれないと思ってあんな風にしました。今見るとみんなやけにムスッとしているので、キャミィぐらいはニコッとさせておけばよかったような気もします。（BENGUS）



メインビジュアルラフスケッチ

トーナメントバトル用メインイラスト





描きあがった時、すでに時期を逸していたので、使われるまで大分ブランクがあった。
このころに「(描くのが) おそい奴」という評価が定着し、未だに払拭しきれていない……。
(西村キヌ)

ストリートファイターⅡの最終進化形とも言える名作。絶妙なゲームバランスと操作性、そして一発逆転のスーパーコンボゲージが高い評価を得た。
豪鬼の記念すべき初登場作品。



スーパーストリートファイターⅡX
1994年3月発売

RYU



SAGAT



GUILE



CHUN-LI



ZANGIEF



・メイン（線描）
えんぴつ画は好きなので、わりと思うように描けた。この芸風でもいいのかと思い、目からウロコが落ちました。（西村キヌ）

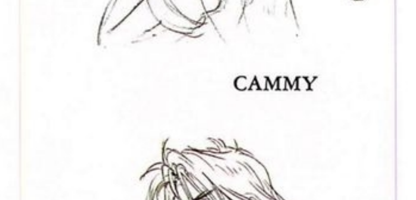


CAMMY

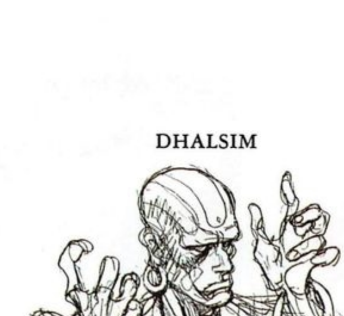
DEE-JEY



KEN



DHALSIM



M.BISON





BALROG



FEI-LONG



BLANKA



E.HONDA



VEGA



T.HAWK



GOUKI



この豪鬼のみBENGUS氏担当


リュウ


ディージェイ


ガイル

メインの描き方をつきつめてみようと思い、色々とやりました。えんぴつで描いたものをコピーし、筆ペンで黒いとこを塗って、粗めのスクリーントーンを貼っています。
（西村キヌ）

スーパーストリートファイターIIX増刊用イラスト


チュン・リー


ケン


ブランカ


ザンギエフ


ダルシム


E・本田



フェイロン



サガット



ベガ



バイソン



バルログ



豪鬼



T・ホーク



キャミィ



スーパーストリートファイターIIX　ビデオ用パッケージ

デザイン室に入って初めて描いた一枚絵です。
とにかく色を塗るのに精一杯で、全体をまとめるのに苦労しました。
なんとか形になった、ひや汗ものの一枚ですね。　　（大ちゃん）

スーパーストリートファイターIIX　ゲーメスト増刊用



これはスパIIX（エックス）のポスター用に描いていたのですが、途中で新キャラ（豪鬼）が出ることに決まってボツになったものです。空に豪鬼の顔を浮かばせよう、という案もあったのですが、やらなくてよかったです。

それで描きかけで放っといたのですが、増刊用の表紙として復活しました。これがポスターでなくてよかった、と今は安心しています。

ちなみにX（エックス）のポスターの奥で腕を組んでいる豪鬼は僕が描きました。豪鬼関係の絵はだいたい僕が描いてます（仏像見たりして）。たしか94年の初仕事です。豪鬼って、縁起が良さそうにも悪そうにもみえますね。

（BENGUS）

STREET FIGHTER ZERO

「もう一つのストリートファイター」と銘打たれた、ストⅡのパラレルストーリー。スーパーコンボゲージを駆使した戦いが、新たなる興奮を生む。
映画の再現シーンなども話題を呼ぶ。



ストリートファイターZERO 対戦格闘
1995年7月発売



リュウ



ケン



ガイ



ローズ



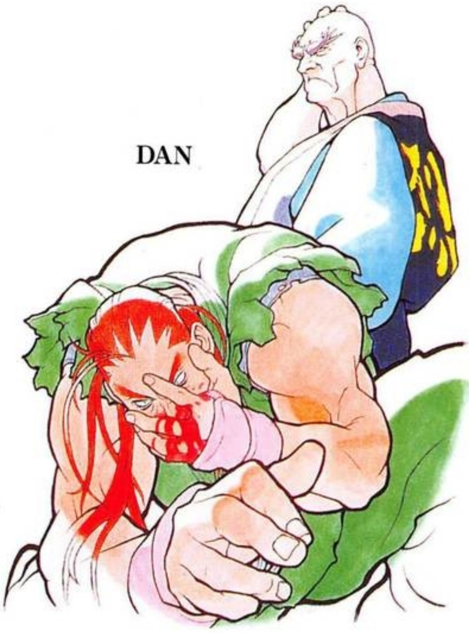
ナッシュ



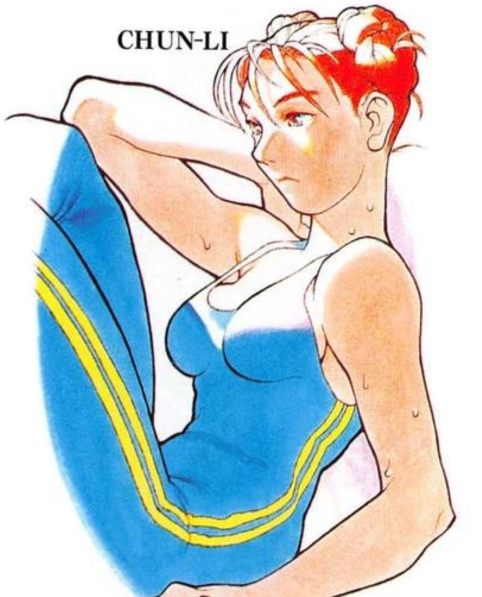
チュンリー

これを描いた頃『あしたのジョー1、2』のリバイバル上映を観に行って、その後に買った原作をだいぶ参考にさせていただきました。始めはカラーインクで塗っていて3、4枚できたのですが、やっぱりやめていつものリキテックスでやり直しました。(BENGUS)


アドン
ダン
ソドム
サガット
ゴウキ
バーディー
ベガ


DAN


RYU

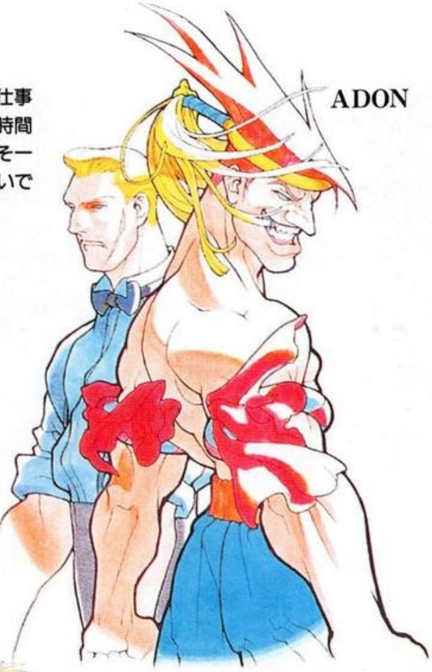

CHUN-LI


VEGA

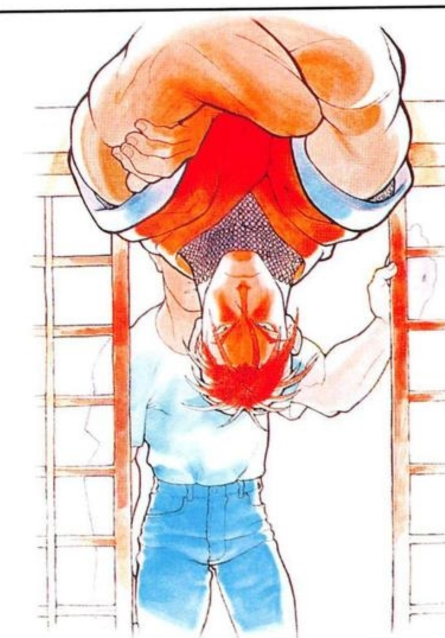

ROSE


BIRDIE

いつもこーいう枚数の多いやつは他の仕事と並行して描いているので、すごく長い時間描いていた印象が残るのですが、実際はそーでもありません。（だからどーしたとお思いですか？）おわり。（BENGUS）



ADON



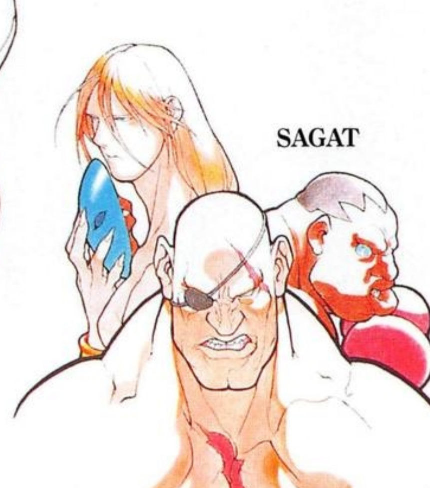
GUY



NASH



KEN



SAGAT

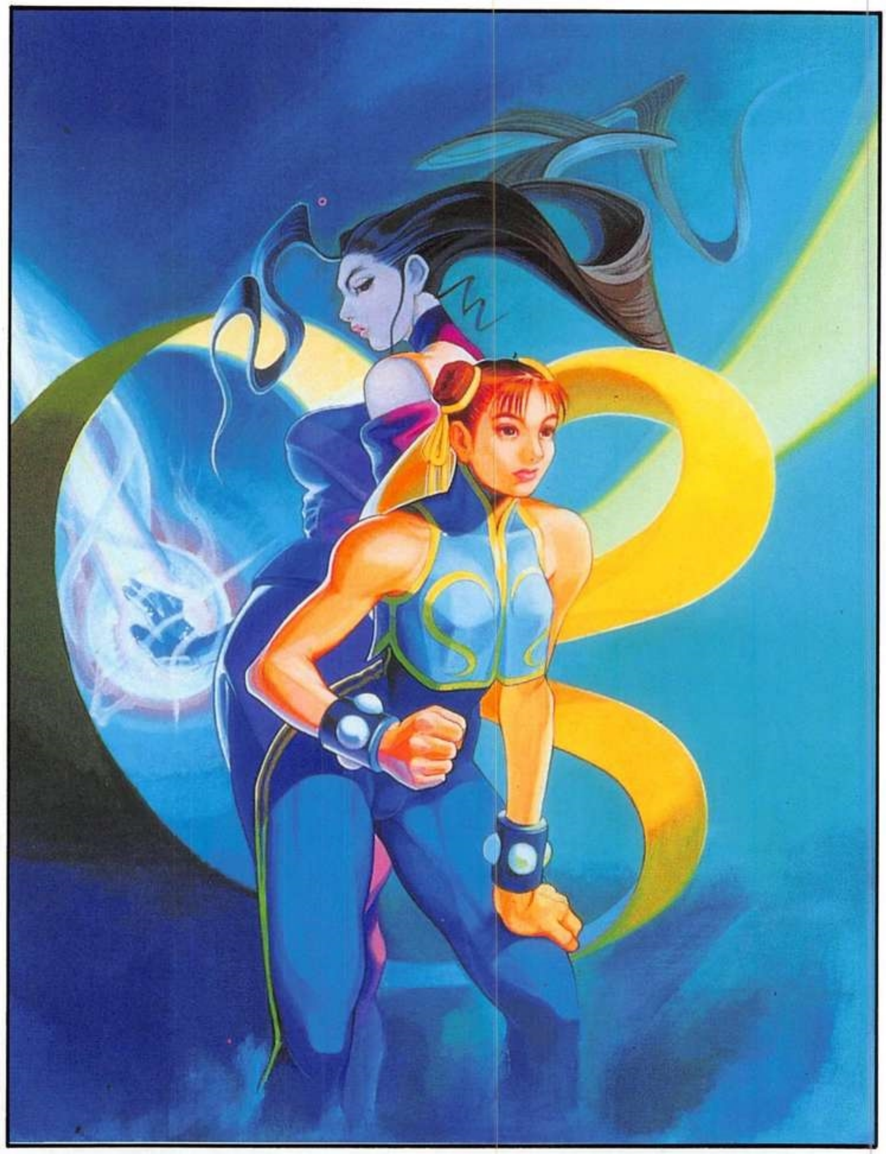


GOUKI

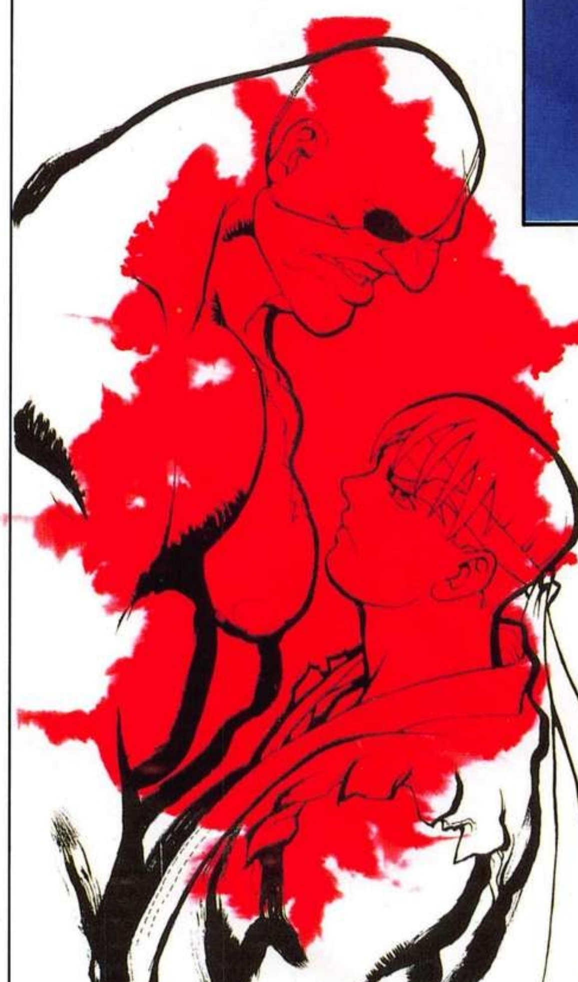


SODOM

ストリートファイターZERO　サブメインイラスト



女性キャラの組み合わせで、華やかさが出せればと思いました。女性キャラだけを画面に描くのは初めてなので、なかなか思うようにいかず苦労しました。二人の顔は最後まで手を入れ続けましたが、まだ描き足りないです。女の子をかわいく描くのはすごく難しいですね。　　　　　　　　（大ちゃん）



ゲーメストビデオパッケージ用

ストリートファイターZERO　メインイラスト



この絵の中心になる二人の顔には、かなり気を遣いました。特に目立つケンの顔は、女性外人モデルの写真を参考にしながらイメージをふくらませました。リュウの方は、友達に言われるまで気付かなかったんですけど、僕と同期のK君に似ているらしいです。全体としては、バックの色が〝赤〟に決まった時点で、熱い作品になればと思いました。
（大ちゃん）

ストZEROニュース用イラスト
×4









・ストZEROニュース用
ナッシュは描き直したいです。
ローズは気に入ってます。
ガイは描き直したいです。
サガットは気に入ってます。
ダンはこれに使うの知りませんでした。
※注：ダンはP29のものを使用した。
（BENGUS）



インストカード用イラスト
×3

リュウは集客デモ（オープニングデモと言われているやつかなぁ）の下絵を修正して使ってます。ポスターの左下のやつは下絵のまんま。（使うって言ってくれたら新しく描いたのに！）（BENGUS）





ストリートファイターZEROゲーメストムックポスター用イラスト



前の2作に比べ動きを重視した作品です。リュウ、ケンの少年時代の爽やかさをテーマにしています。ストⅡアニメ映画のワンシーンをイメージして描いたので、映像をダブらせて見てもらえると、よりリアルなものに見えるかもしれないですね。　（大ちゃん）

ゲーメストムックストリートファイターZERO 表紙用イラスト



この12枚のイラスト達は、デザインチーム結成以来初めての大仕事でした。これを含めた、カラー、モノクロ合わせて数十点の描き下ろしのため寝る間も惜しんで描いた覚えがあります。そのせいか、夜中に描いていた時の記憶しか残っていません。しかし、いろんな部分で勉強になったので、忘れられない仕事のひとつです。

なにはともあれ当時協力していただいたスタッフのみなさん、どうもありがとうございました。(SHOEI)



以降の12点のイラストは蛍光色を使用しているため、通常の印刷では一部その色あいが再現されません。ご了承下さい。

リュウ

当時、リュウの顔のイメージが二転三転していて、この作品にも迷いが残っているのが残念です。しかしリュウというキャラクターには色々と思い入れがあるので、主人公らしい、力強くたくましいポーズが描きたかった。

CDブック用に描き下ろした12枚のイラストは、4人のイラストレーターが手分けして描きました。そこでシリーズ全体に統一性を持たせるため、すべて俯瞰のアングルとし、彩色には蛍光色などの特色を使用しています。(SHOEI)

ケン

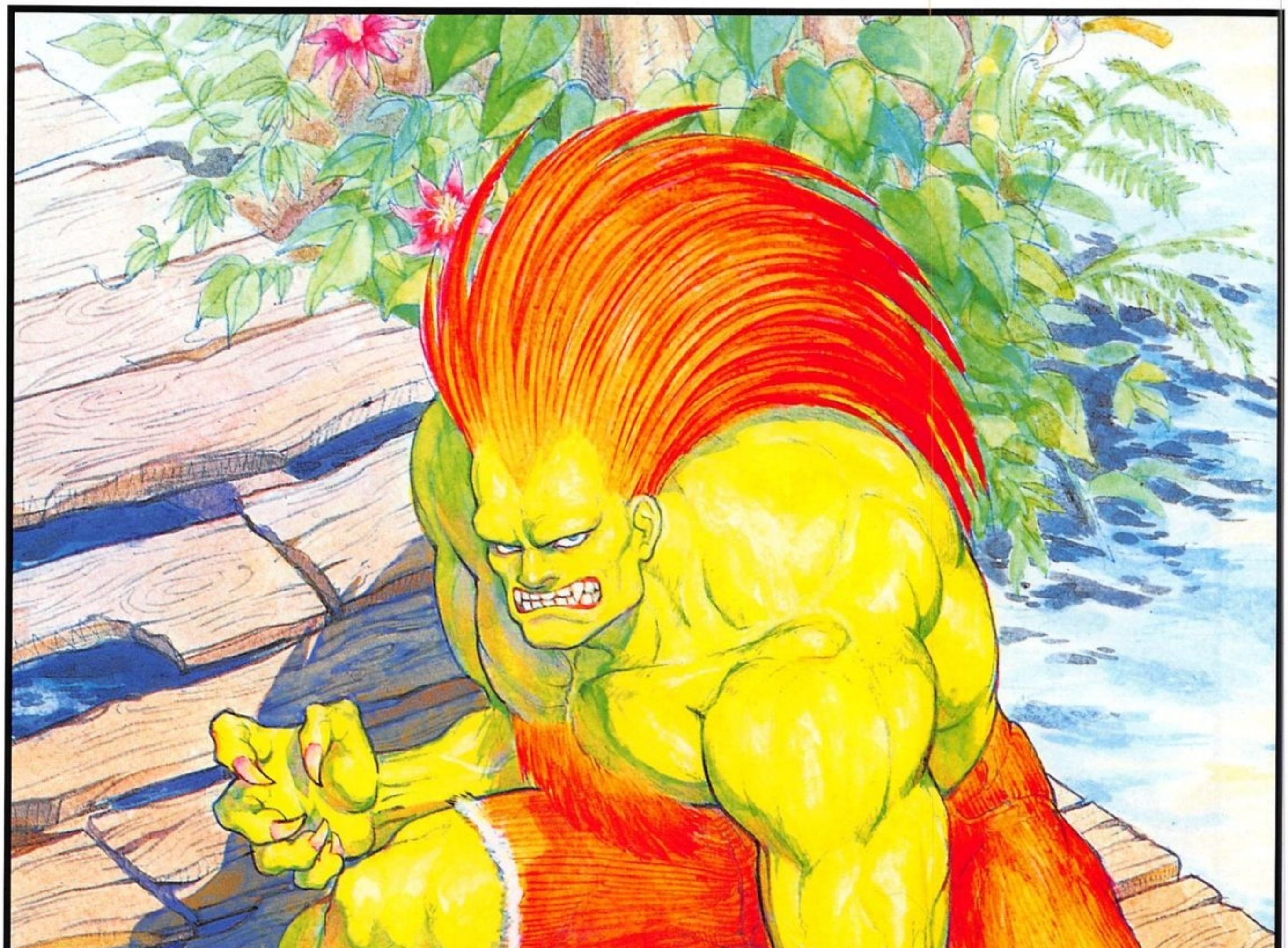
リュウとはいつも対照的に扱われるキャラなので、反対に〝待ち〟をイメージして描きました。

こういう背景をもった絵というのはそれだけですごく時間を取られてしまってとても苦しかったのを覚えています。でもその分、本になった時は感慨無量でした。

ケンの道着は、原画ではギンギンの蛍光ピンクがベースなので、机のライトを消して描いても残像が残ってしまうほどでした。(SHOEI)



「５色刷り」その言葉に浮かされた我々は、それがどういう効果をもたらすのかも具体的に知らぬまま、大喜びで蛍光色を使いまくり、あとから、蛍光ピンクを加えるのはビミョウな色味をよりキレイに再現するためで、フツウの赤のとこはちゃんとした赤を使いなさい、ということを知って愕然とした。←全くプロのしわざとも思えないが、これはこれでよい勉強になりました。（西村キヌ）

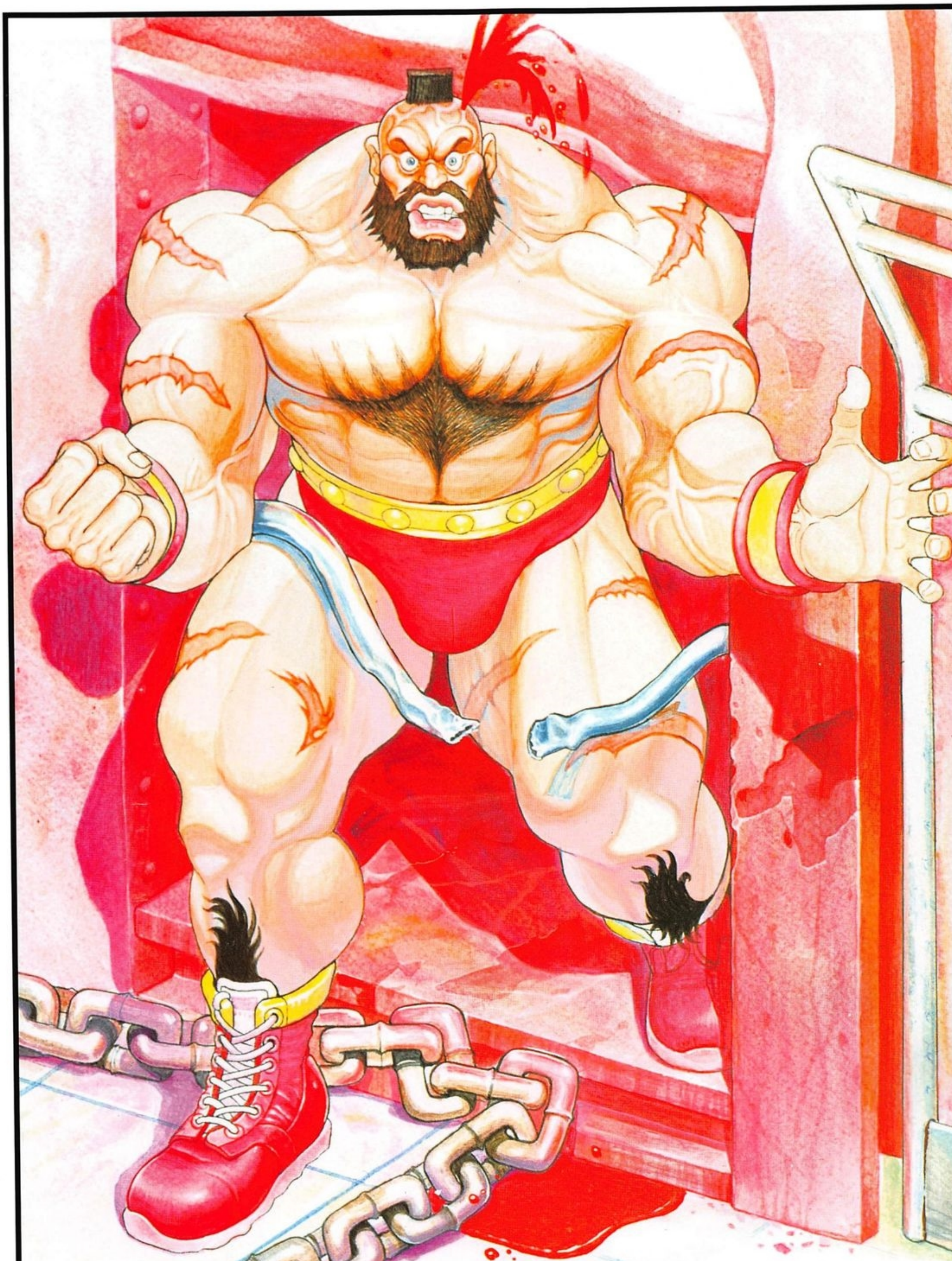


ブランカ

なんとこの絵だけは蛍光グリーンまで加えた６色刷りです!!それでも原稿のディティールは再現されなかった。商業用イラストレーターが印刷で出ないイラストを描いてどーすんじゃ！もうバカ!!（西村キヌ）

ザンギエフ

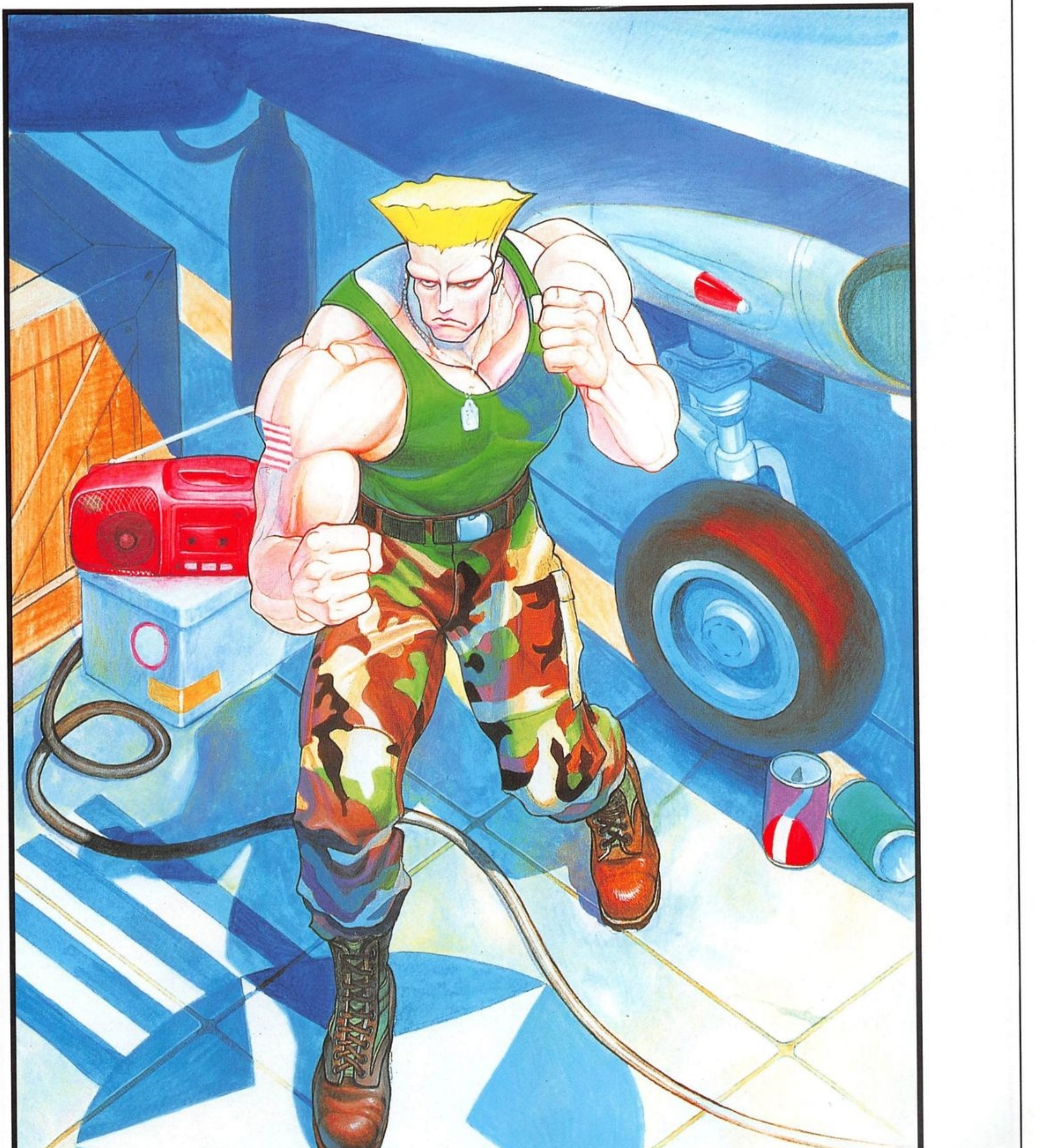
ザンギエフは怪物なので、とにかく怪物みたいに描きたかった。
だって、彼は怪物だからね。
今では、頭が小さいのが気になってしょうがありません。大きいものを表現するには、大げさなパースとか下から見上げる構図とかが定石ですが、地面に接地している人間が好きなので、こうしました。
うちの田舎では、鶏の唐揚げのことを「ザンギ」といいます。(AKIMAN)



ダルシム

　象のつぶらな瞳がおちゃめ。これも背景は厚塗りしすぎ。とはいえリキテックスを薄塗りするのはどうも苦手。すぐムラになるためだ。ダルシムは好きなキャラなのですが、私はゲームが下手なので対戦で使うと史上最弱になります。悲しい。壺とコブラがお気に入り。Ａ４にリキテックス。（SENSEI）





ガイル

カプコンから、初めてのイラスト本が出るぞーっということで、たのしく描きました。インクをなんと6色で印刷してくれるというので、「そりゃぁいろんな色をつかわないともったいないーぞ　こりゃー」

といって、蛍光色を考えなしにバンバン使いました。原画を見ると目がチカチカします。

この頃の会社といったら、みんなでサバイバルゲームに青春の熱い血を燃やしていたので、軍ものの資料には、ことかきませんでした。(AKIMAN)



本田

私は正直言って筋肉は苦手で、この新人の当時に至ってはほとんど描けませんでした。(今なら少しは…?)そういうわけでこのCDブックの私が担当した絵は、筋肉を上司に描いていただいています。着色に関してもスタイルが他の方とは違うのでまいりました。背景はもう少し薄塗りの方がよかったですね。A4にリキテックス。(SENSEI)

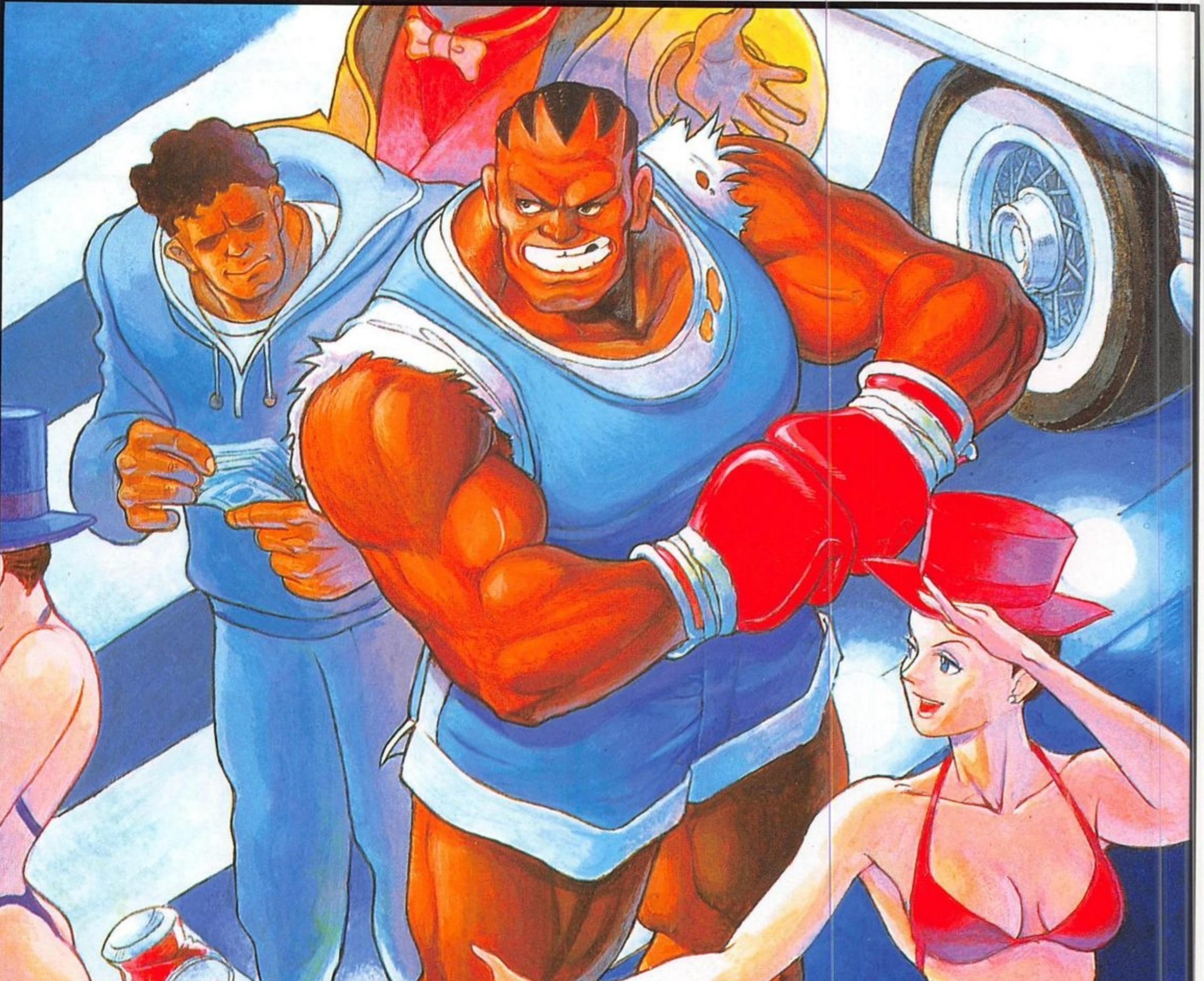
春麗

自分の担当したキャラクターという事もあって、格別の思い入れがあります。だから一発変わったものにしようと思ってさかさまにしたのです。

リアリティのある絵にしたかったのに、いざ色をぬり始めると、思い入れが彼女を「理そう化」する方向にひっぱって、淡々とした光源の洗礼からかばい、結果イメージ性の強いものになってしまいました。尻もかたそうだし…

是非ともリターンマッチを要求したい一品です。（AKIMAN）



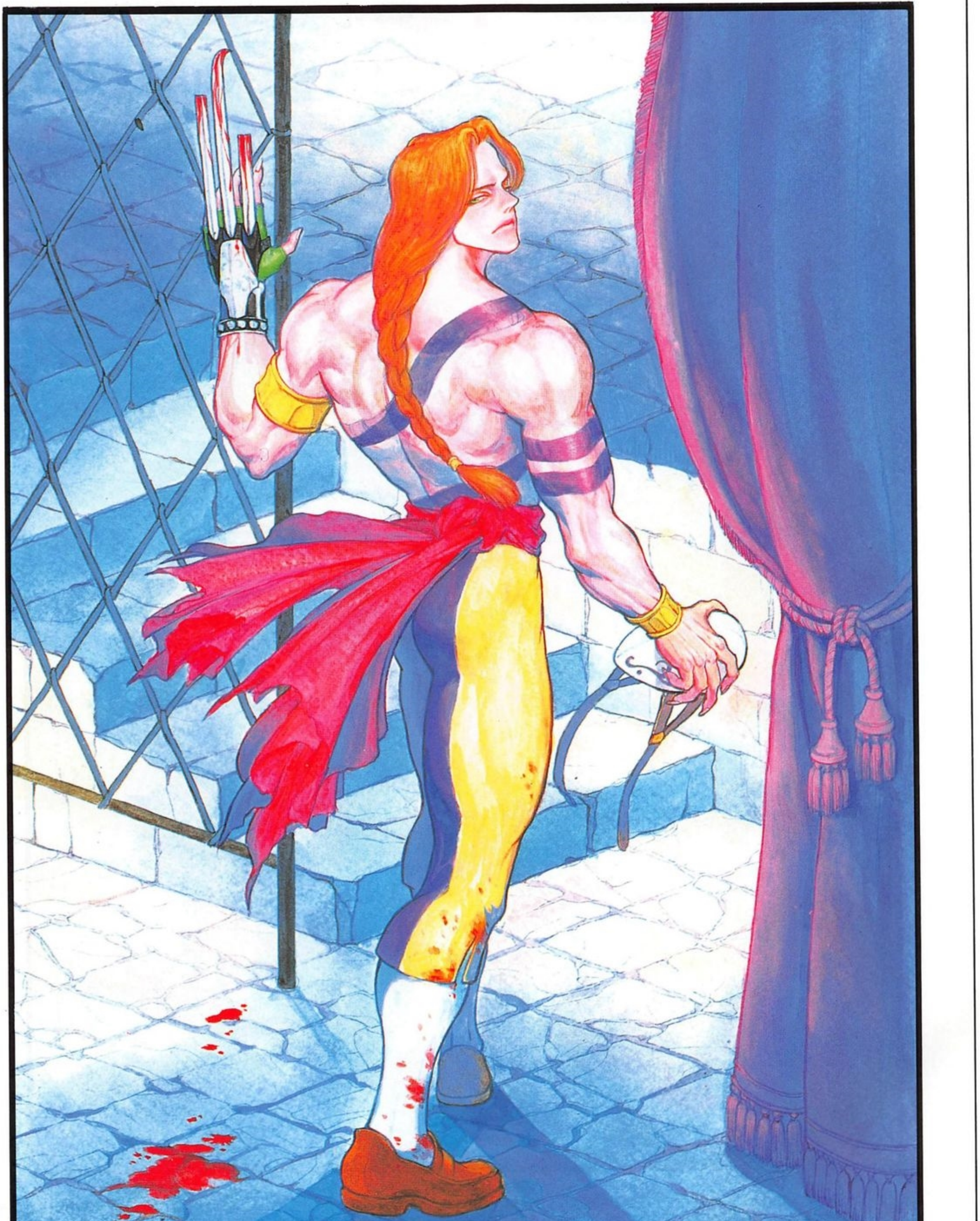


バイソン

今から考えるとこのCDブック用のシリーズはものすごいハードスケジュールで、今までやった中でも1・2を争う厳しさ。つらかったですねぇ。絵の具に蛍光ピンクを一部使用、印刷ではムラムラになってがっかり。さてバイソンの足元にあるバッグに書いてある「Such is life」意味は「人生なんて、そんなものさ。」これもA4にリキテックス。
(SENSEI)

バルログ

このころは、このシリーズのために全員がずっと家に帰れない状態が続き、部屋には嘉門達夫のCDがかかりっぱなしで、全員ナチュラルハイ状態のままくりかえし同じ所でゲラゲラ笑い出すという凄惨な有様だった。それも3週目あたりに突入すると、たいがいみんな死んだようになり当時デザイン室に間借りしていた新人企画マンが、他のフロアで「デザインチーム、大変なんやってなぁ」と聞かれ、「いや、最近だいぶ落ち着いてきたようですよ」と言ったのは有名な話。（西村キヌ）





サガット
強くて　こわくて　大きくて　圧倒的な感じが目標だったと思います。
対比物が必要だと感じたので、「やられ人(びと)」を入れてみました。
やられ人のデザインは、あぶな目にして「いいのかよ　おいっ」という感じにしました。
後でおこられると思ったけど、おこられなかったのでびっくりました。
この頃、みんなで聴いていたのが、「嘉門達夫」の歌です。
朝方まで流れつづけるこの応援歌は、モーローとした人びとの頭を、異次元へと誘（いざな）う効果があるのです。（AKIMAN）

ベガ
ダッシュ以来のベガです。
ストⅡ最大最強の敵として、カッコイイ、力強く動きのあるものにしようと思いました。
イメージは、「背後から来た敵を振り向きざまに〝サイコ〜〟で粉砕する」でした。絵のイメージと合っているでしょうか？（SHOEI）



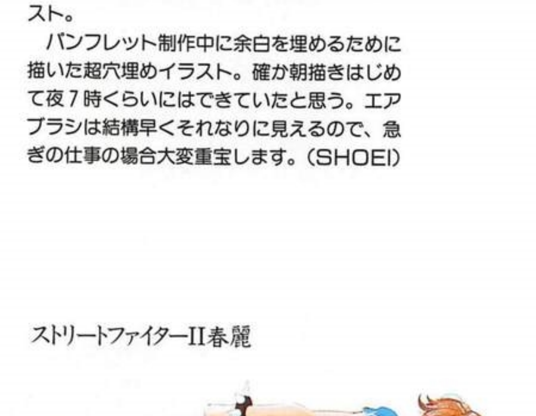
ストリートファイターIIリュウUP!



ストⅡ初期のパンフレット用イメージイラスト。

パンフレット制作中に余白を埋めるために描いた超穴埋めイラスト。確か朝描きはじめて夜7時くらいにはできていたと思う。エアブラシは結構早くそれなりに見えるので、急ぎの仕事の場合大変重宝します。(SHOEI)

ストリートファイターII春麗



未発表ガイル&リュウ





初期の頃、ゲーメスト用に描いたものすごーくヘタなリュウとガイルを、どうしても描きなおしたくて、みんなに内緒でかきなおし、前の絵とすり替えといたらすぐにバレました。ライセンス事業課のひとからは、なにをやっているんだということで軽蔑されたそうです。

仕事というのはその時、全力投球すべきもので、力を出しきれなかったからといって、あとで自己まんぞくのためにフォローするなんて、なんてみっともないことだろうと反省しました。次はなにを直そうかなぁ。

(AKIMAN)

ストリートファイターII　海外販促用ビジュアル



ある日突然3日（4日だったかなぁ?）後にメインビジュアルが必要であるという事を云われ、びっくりしながら急いで描いたのがこれです。一番初めに描かれたストⅡの販促用イラストでもあります。違ったかなぁ?

しめきりギリギリで出来たので、写真さつえいはなしで、印さつ工場のドラムスキャナーにまきつけて間に合わせたそうです。

原画はヨレヨレになって帰ってきました。

（AKIMAN）

ストIIミュージアム水着



これはもともとクラブカプコン用に描いたもので、その号が発行延期になり、季節ものゆえにお蔵入りになりかけたところ、ちょうど「ストⅡミュージアム」の開催が決まって、日の目を見ることができたものです。

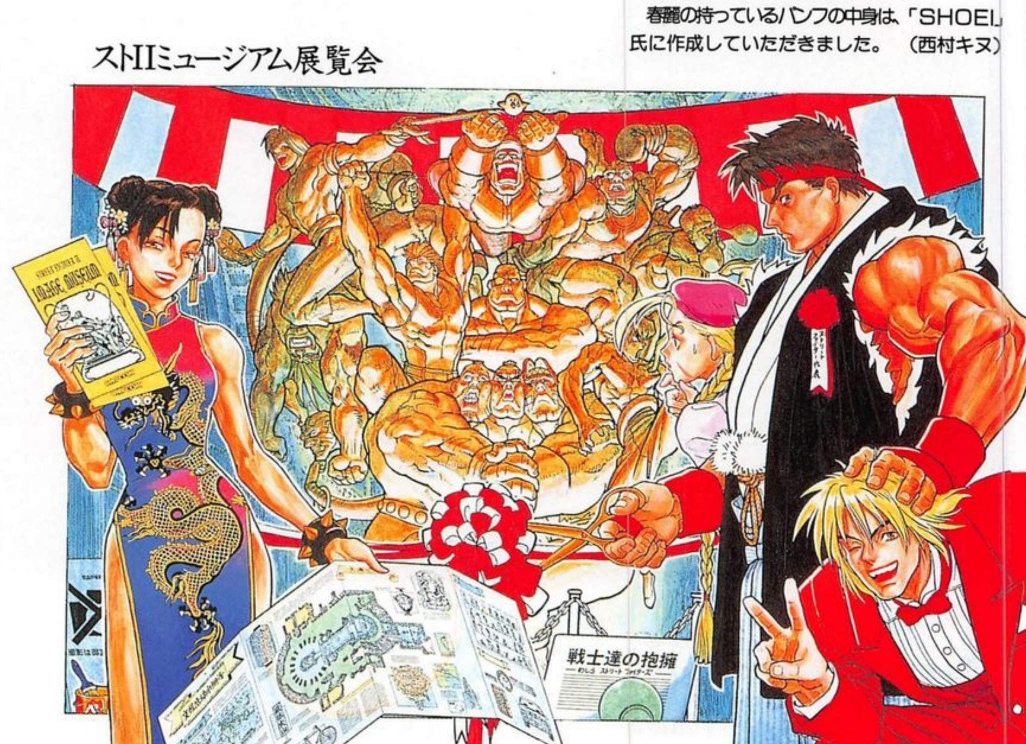
しかしまさか原画を出すとは思ってなかったので（私の原画は、いくらヨゴレても印刷に出なければいいやと思っているから、いつも汚い）修正跡なんかもバッチリ見られてしまい、かなりはずかしい思いをしました。

飛行船の文字が「SUMMER STREET FIGHTER Ⅱ」になっていますが、気付いてくれた人はいるのかなあ。（西村キヌ）

こっちは「ストⅡミュージアム」用に描き下ろしたものです。やっぱり、「原画を展示する（印刷しない）のだから普段できない事をやってやれ」とか思って春麗の服に金色なんか使って、あとでポスターなんぞになったのを見てぎゃふんという感じです。

春麗の持っているパンフの中身は、「SHOEI」氏に作成していただきました。（西村キヌ）

ストIIミュージアム展覧会



※このページの作品は'94年夏に東京品川で開かれたイベント、ストIIミュージアムで展示されていたものです。

ストリートファイターIIスーパーファミコン攻略本表紙



当時、それまでは、あまり動きのある絵を描いていなかったという事で描いてみたのがこれです。

あまり考えないで描き始めたので、人物と人物のすきまが実に苦しい「間」となって今もぼくを責めたてます。

チュン・リーの顔が、もう一つの解説本用イラストと違うということで偉い人から間接的に注意をうけました。

う～　ゴメンなさい。　　　（AKIMAN）

ストリートファイターII春麗



スーパーストリートファイターII
オープニングアニメーション原画

これはストリートファイターII用に描かれたオープニング用原画。AKIMAN氏の手によるもの。これをスキャナーでコンピュータにとりこんで、着色、使用するのだ。（編集部）









スーファミ攻略本用春麗

汚い道ばたに平気ですわっている感じがよいと思ったので、そう描きました。なぜなら、闘いの前後の彼女は、きっとそうすると思ったからです。
チュン・リーの地面に接する「面」とその「辺」を考えるのが面白かったなぁ。ものとものとが接する所って面白いね。
でも、今からみると「甘すぎ」で目もあてられない所が多いです。ボサボサの前髪とか意味不明の右手とか不なれな線とか…
まぁ　今でもけっこう好きな絵です。…目も黒いし。（AKIMAN）



ストリートファイターII
春麗

ゲーメストギャルズアイランド2用イラスト

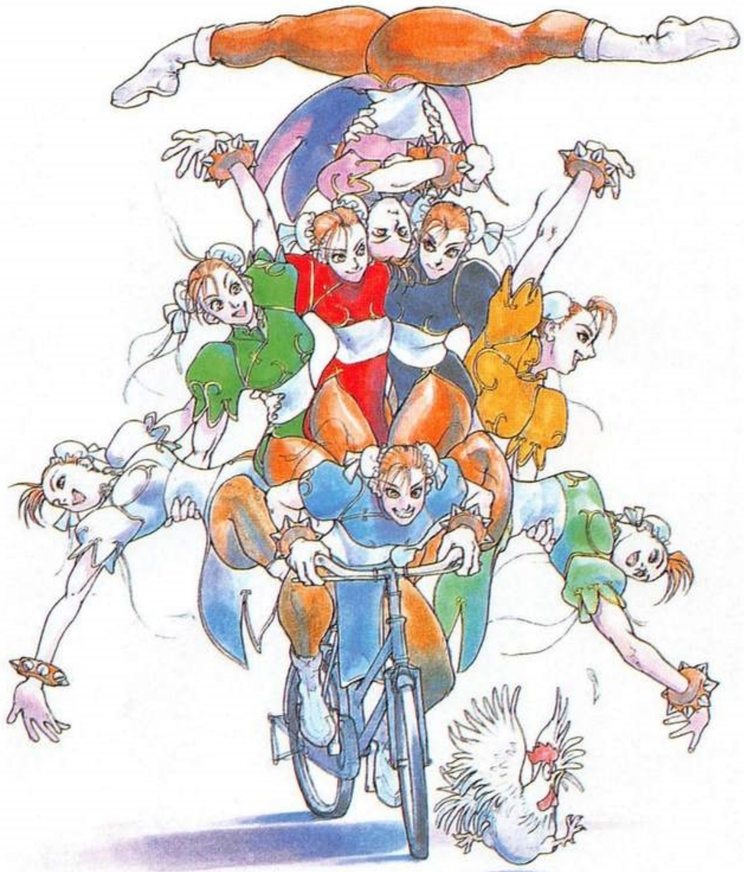


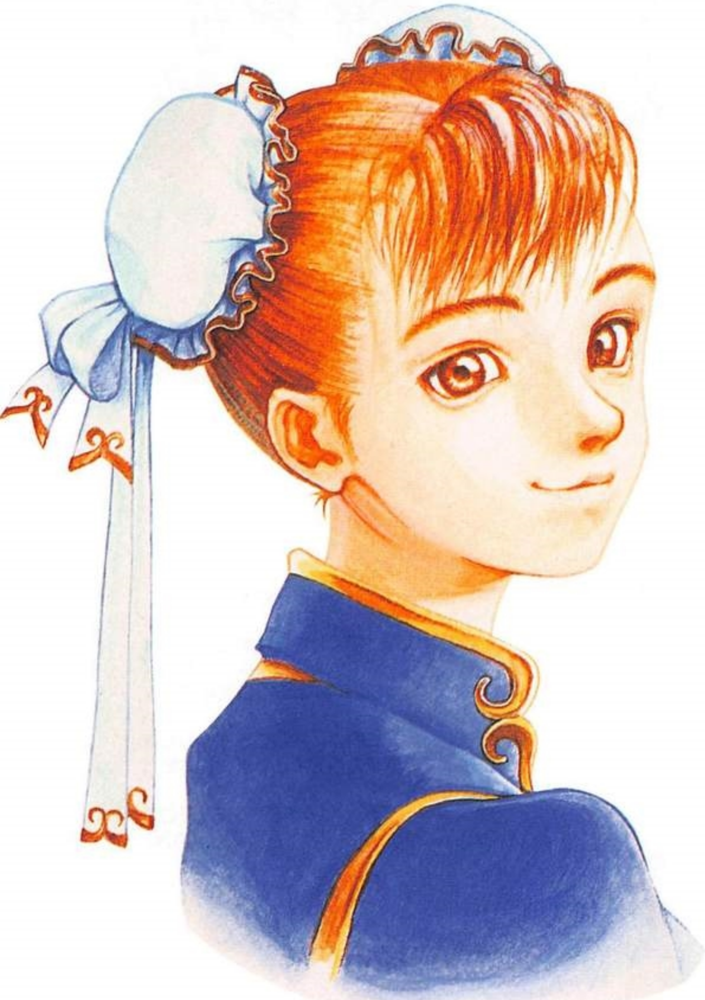
まだイメージが固まっていない頃の初期作品。逆にいえばイメージを、これで決定しなきゃいけないというものだったが…
現在まで続く「チュン・リーっていったいどの顔が本物なの？」論争の発端になったと思う絵です。みなさんの記憶から消して貰うと是幸いです。　(AKIMAN)



ゲーメスト増刊ストリートファイターII用イラスト

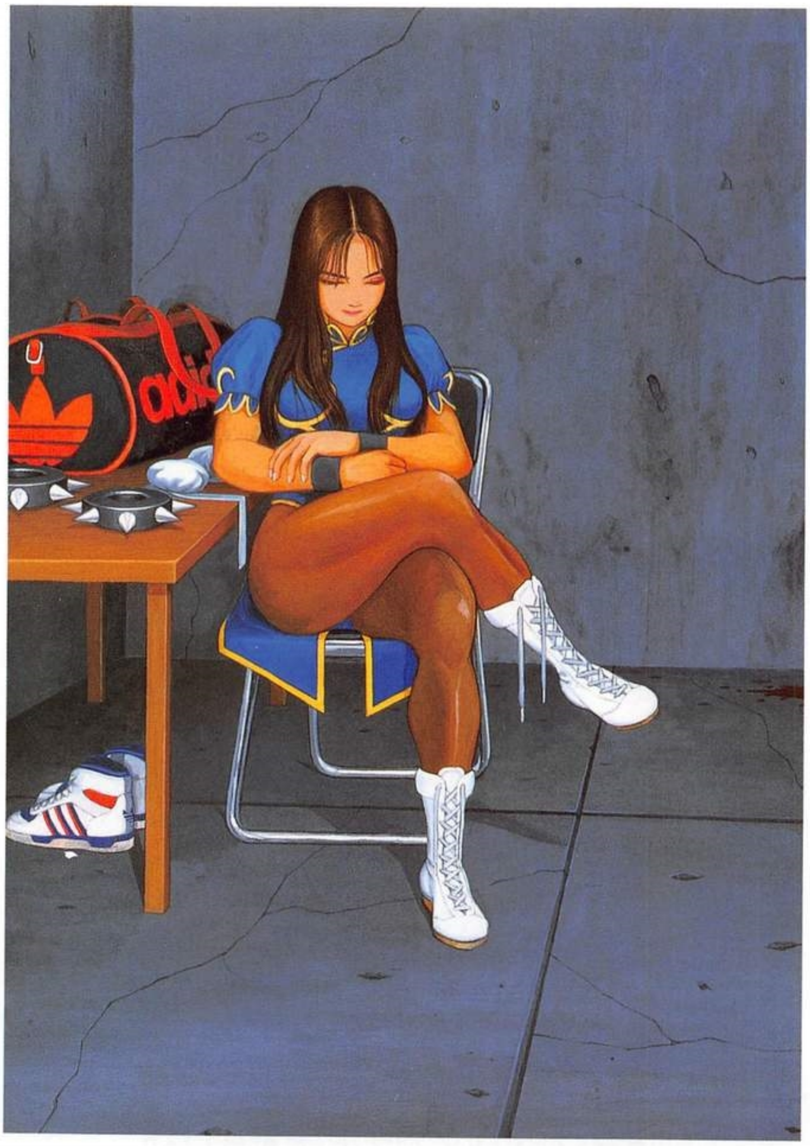
ゲーメストギャルズアイランド用イラスト





ゲーメストギャルズアイランド2表紙用イラスト

会社に入って一番初めにしたイラストの仕事です。リキテックスも初めて見ました。初めて使いました。最近、ある雑誌がなんかしてましたが、あれは何なんでしょー（別に怒っているわけではありません。ちょっとうれしい)。ただ意味がわからないです。
(BENGUS)



CDブック用キャハハ春麗

ゲーム中の勝利ポーズから描き起こした絵です。ポーズの発想自体が、はづかしいので、あまり考えたり思いだしたりしたくない一品です。

ポイントは、右手と左手の長さがちがうことです。（AKIMAN）





ゲーメスト増刊ストリートファイターII用イラスト

珍しくスケジュールに余裕があったので、心ゆくまでさわりました。

そのおかげで、昔のわりにはまともに描けたと思います。肩のちょうちんは、この時、初めて設定しました。だって、画面は変な半そでだもんね。

今見て気になる所は、12項目ほどありますが、今までの春麗の中ではこれが一番本物っぽいと思ってます。

あと、スーパーのPLAYER SELECT画面の彼女とかね。（AKIMAN）

ギャルズアイランド2用イラスト

闘っている最中の絵を描きたかったので、描きました。
スクロール（カプコンではB.G〝バックグランド〟のことをそう呼ぶ）の中では、風呂場が一番すきなので、本田のステージにしました。
苦労したのは、例によって目です。東洋人っぽいきれ長にしたいのですが、バッチリとしていて、なおかつマンガみたいに大きくなりすぎず、つり目のように見えるけどつり目じゃない感じにしたいと、画面中でこねくりまわしているうちに、きたなくなってしまいました。
マブチ水中モーターと、マジンガーシャンプーも入れればよかったと、後になって地団駄をふみました。　（AKIMAN）



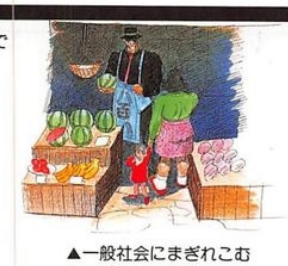
ギャルズアイランド2用イラスト





あなたたちの世界は、思わぬところでシャドルーとつながっている！


▼シャドルーへの入り口はいたるところにある


▲一般社会にまぎれこむシャドルーメンバー



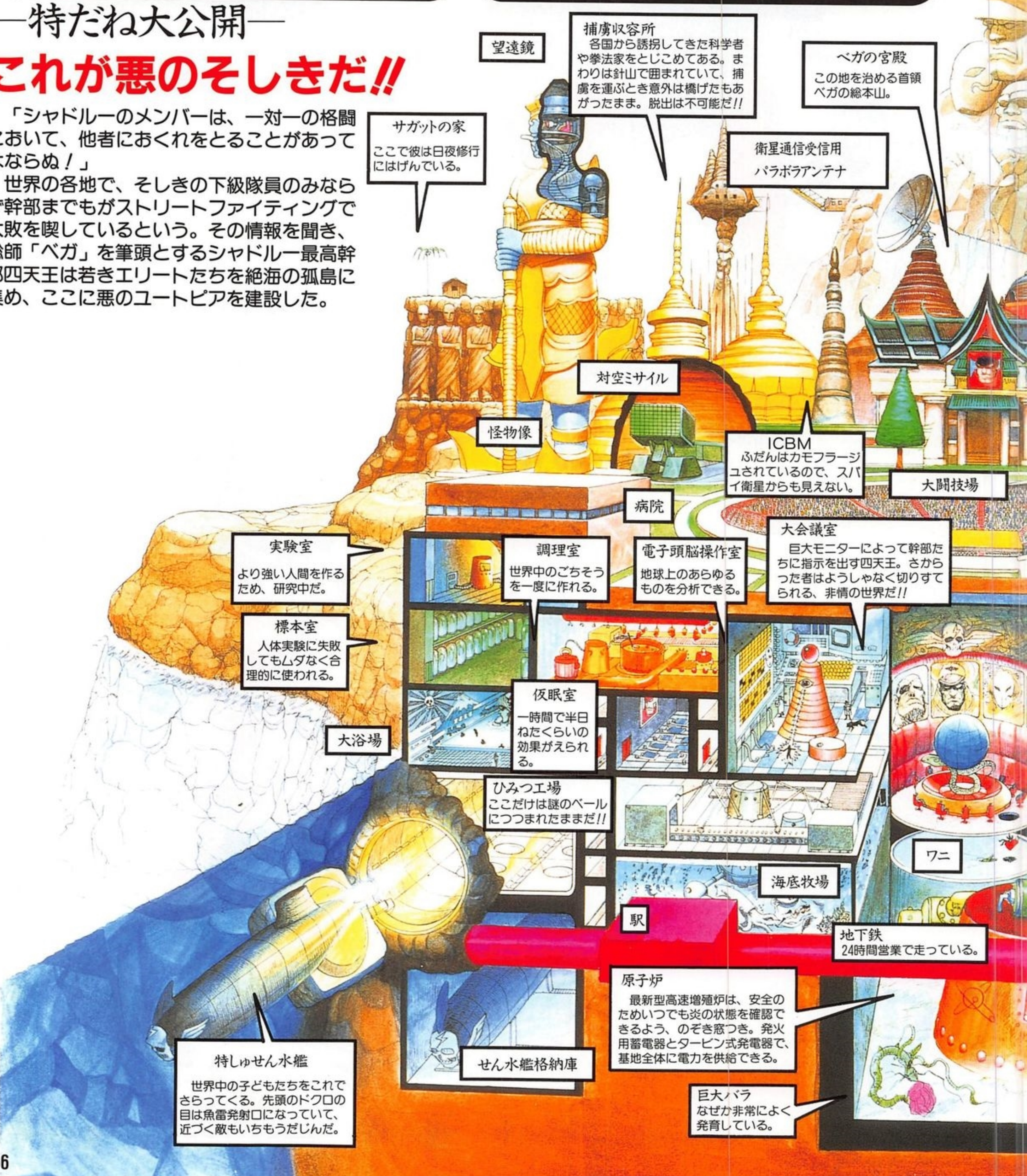
サバイバル用六角ブリーフ▶
（表で３日、裏で３日、計６日間はける）

―特だね大公開―

これが悪のそしきだ!!

「シャドルーのメンバーは、一対一の格闘において、他者におくれをとることがあってはならぬ！」

世界の各地で、そしきの下級隊員のみならず幹部までもがストリートファイティングで大敗を喫しているという。その情報を聞き、総師「ベガ」を筆頭とするシャドルー最高幹部四天王は若きエリートたちを絶海の孤島に集め、ここに悪のユートピアを建設した。





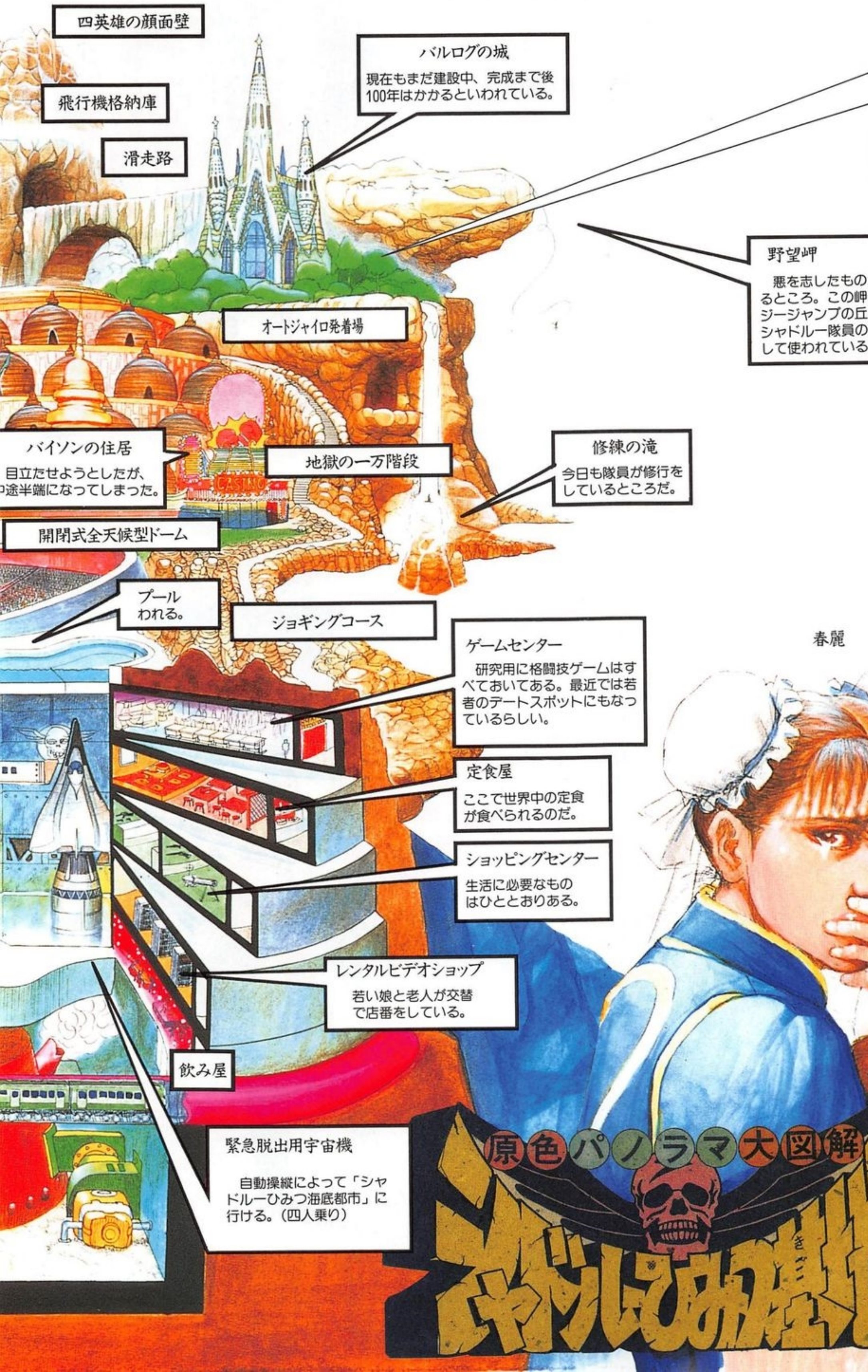
・シャドルー秘密基地

「バカバカしい事を思いっきりやりたい」と、常々思っていた所へ大伴昌司さんの少年マガジン大図鑑（・これはばかばかしいものではありません）が出版されたのを見て、「これだーっ!!」と叫びました。

ラフを考えたのはけっこう早かったのですが、実作業のこまかい絵がてきとうな性格と合わなくて、すぐにあきました。しかし、デザイン室長「SHOEI」氏自らがデザインした「シャドルー秘密基地」のロゴのあまりの完成度に「ここまでさせたからには　できなきゃ死だな」と思い、最後にはみんなに手伝ってもらってなんとかゴールしました。

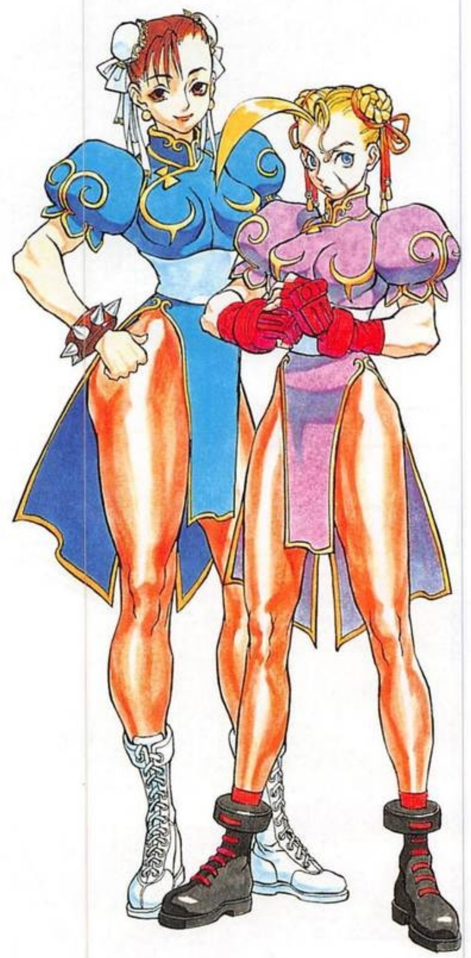
みんなありがとう　世界は本当にすばらしい。（AKIMAN）






小説用春麗&キャミィ

アメコミ調の背景のセリフは「X－MEN」等に深く関わっているシェーキー氏によるものです。以下はその訳。
「これ着るの?」「イヤよ!」「キャミィ、これは任務なのよ」「すこし大きいわね……」「すてき!!よく似合うわ」「そう?」(←イヤそう)「これで私たち立派な姉妹(みたく見える)ね!」「……ジーザス!!」　(西村キヌ)





上のモノクロは発表時右上の2人のイラストのバックとして使用されていたものです。

小説用春麗

ワニブックスの小説についているおりこみピンナップ。最近ようやく手が早くなり、こういう仕事もできるようになりました。
(西村キヌ)



ギャルズアイランド3用
イラスト



キャミィの仲間達は是非もう一度描いてみたいです。（BENGUS）

ラフスケッチ



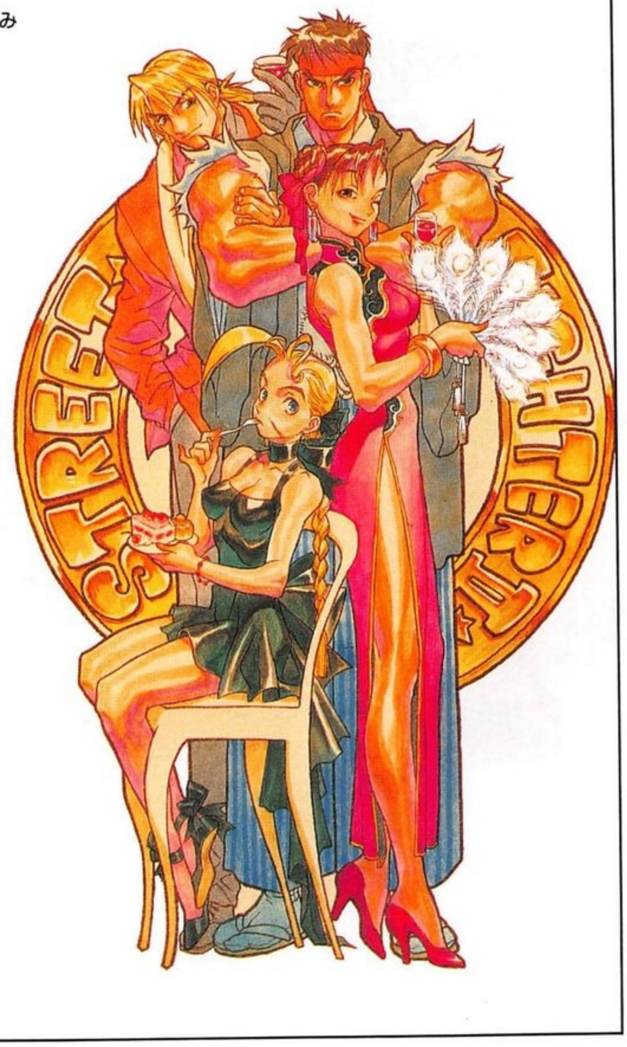
小説用フォーマルドレス

「この４人をフォーマルドレスで」というのが指示でした。いつもリュウはそでを破いているけど、そうしないと感じが出ない（ような気が）。アニメ映画版でも、いつも道着に裸足というので物議をかもしましたが、それでよいと思います。（西村キヌ）



小説用キャミィ

春麗と同時に描いたもの。私服ははじめて描いたのですが、どーですか？（西村キヌ）





ストリートファイター　対戦格闘
1987年8月発売

ストⅡの前作にあたる作品。一応対戦格闘ゲームだがストⅡシリーズとは別物と考えた方がいい。このページのイラストは1994年に新たに描かれたもの。

このイラストが某雑誌であの様に扱われなかったらたぶんゼロはこの世に存在しなかったかもしれません。(BENGUS)



ケン



リュウ



バーディー



アドン



サガット


激
ジョー
イーグル
マイク
李
烈
元



ヴァンパイア
　夜の住人、ダークストーカーたちが覇を競う、異色格闘アクションゲーム。有名モンスターたちのスタイリッシュなデザインと、斬新なゲームシステムは格闘ゲームに新風を吹き込んだ。

ヴァンパイア　対戦格闘
1994年7月発売

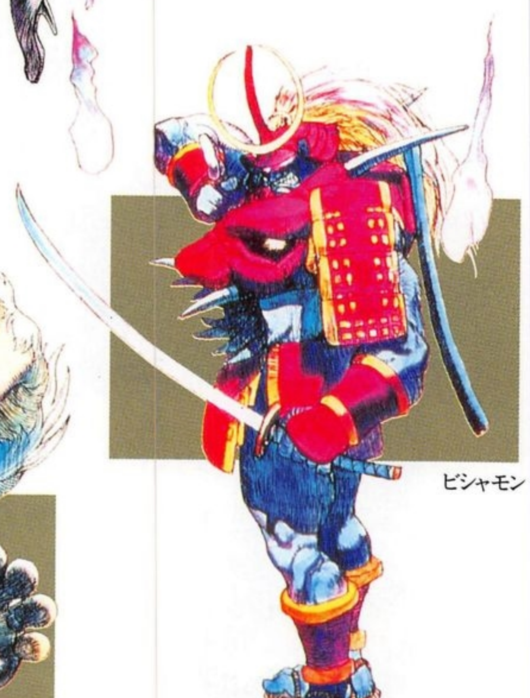

ザベル

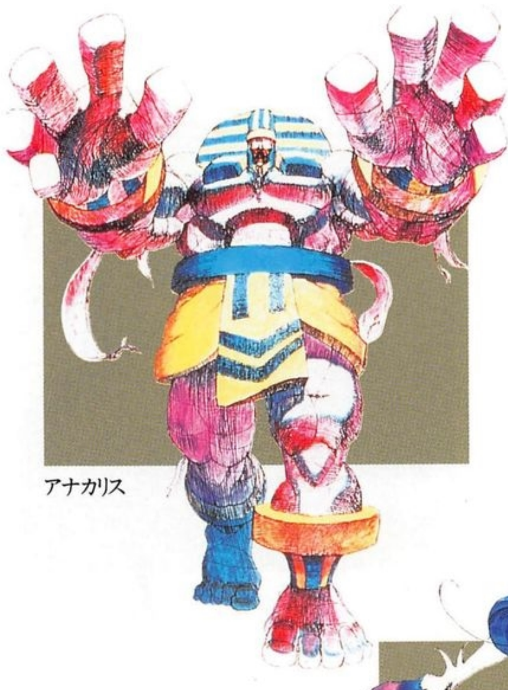

デミトリ


モリガン


ガロン


サスカッチ


ビシャモン



アナカリス



ビクトル



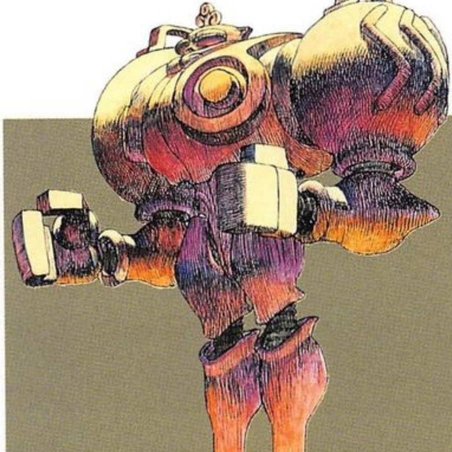
フェリシア



ルバス



パイロン



フォボス

この時期、AKIMANさんが、あるゲームのキャラのイメージラフみたいなのを描いていらして、「これだ！」と思ってマネしたのがあのタッチなのですが、僕が描くと汚いだけでした。(BENGUS)



ビクトル



オルバス



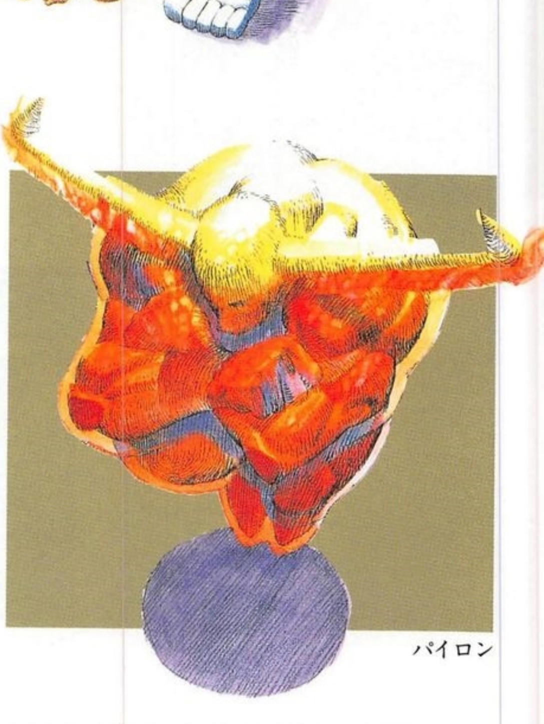
フェリシア

アナカリス

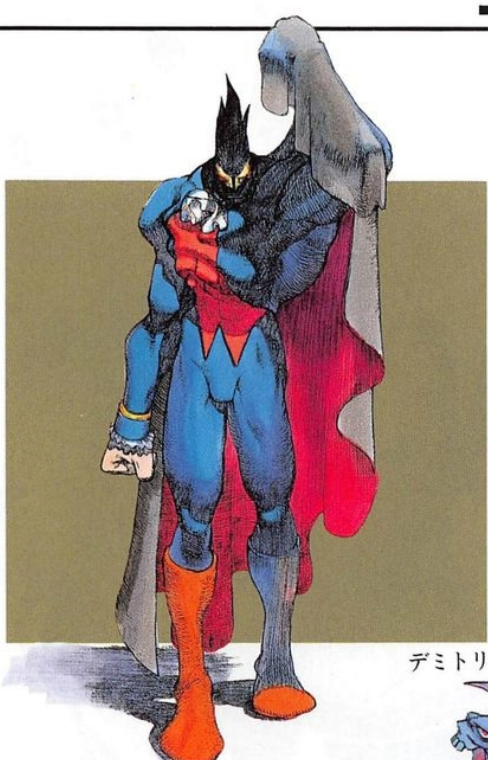




ビシャモン



パイロン

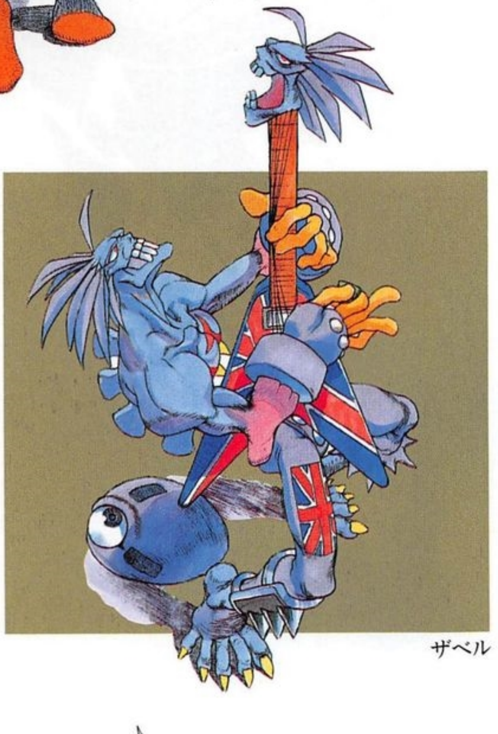


デミトリ



モリガン

ムック用単体
この一連のヤツはどれもけっこう気に入ってるん
ですがどーでしょう?(BENGUS)



ザベル



フォボス

ガロン



サスカッチ



モノクロデミトリ
たしかヴァンパイアのプライベートショーの
時に配る袋用のイラストだったと思います。
デミトリは難しいですね。(BENGUS)





イメージイラスト
「ゲームの発売（発表?）前になんか絵がいる」と言われてなんとなく描きました。
(BENGUS)



CDドラマジャケット
「ムウーン」といった雰囲気で描いてみました。(BENGUS)



「ヴァンパイア」(デミトリ)

ゲームの中のイメージというよりは、本来の吸血鬼が持つイメージをふくらませてできた作品です。デミトリ自身よりも、デミトリによってもたらされた全体の破壊的なイメージがメインになる作品です。見る人を不思議な感覚に引き込めれば成功です。

今宵、悪夢のひとときを、あなたに……。（大ちゃん）

ヴァンパイア　ポスター用メインイラスト



この前、原画を久振りに見たらメチャクチャでっかくて、こんなでかかったなら細かい所はもっとちゃんと細かく描けばよかった！と思ってしまいました。

ヴァンパイアのキャラはどれも好きですが、サスカッチはどうも苦手で上手く描けたためしがありません。
（BENGUS）

VAMPIRE HUNTER™

Darkstalkers' Revenge

前作、ヴァンパイアのゲームバランスを徹底的に検証し、2D格闘ゲームの可能性を追求した完成度の高い作品。
追加された新キャラクターも好評で、全国で対戦熱が白熱化しまくった。



ヴァンパイアハンター　対戦格闘
1995年3月発売



サスカッチ



ガロン



デミトリ



ビクトル



ザベル

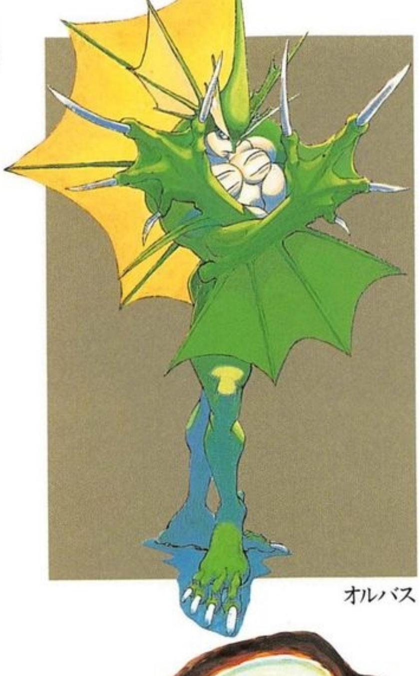


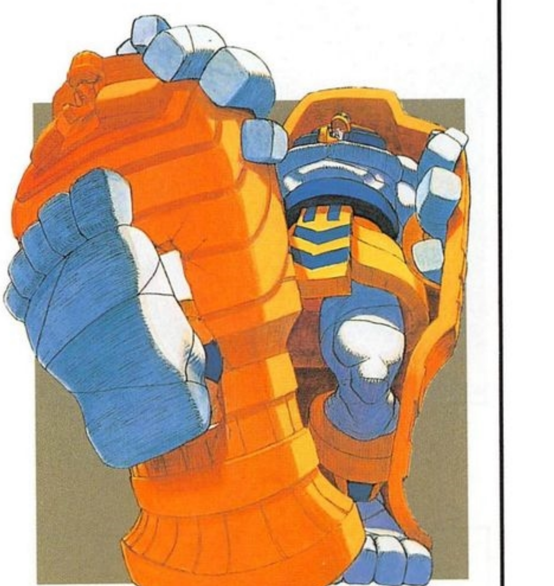
モリガン



フェリシア


ビシャモン


オルバス

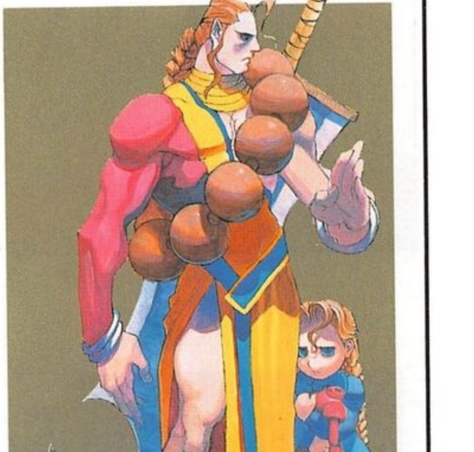

アナカリス


フォボス


パイロン


レイレイ

・旧キャラ単体
ドノヴァン、レイレイ以外の12ひき。ドノヴァン、レイレイかいたベンガス先輩に負けないつもりでかいた。苦しんだよ精心的に。なのに色、ヘボヘボで申し訳ない。この仕事中に会社の机の下で地震にあう。５日たってようやくうちに帰る。西宮北口駅のまわりはひどいありさま。家は、軽傷でよかった。このあと２か月ほど会社ぐらしが続くことになる。（池野目高）


ドノヴァン

・新キャラ単体（ドノヴァン、レイレイ）
これもイメージがよく解らなくて困りました。しかもいきなりアニタの袖の色を間違えていて、最近指摘されるまでずーっと違う色塗ってましたすいません。（BENGUS）



ビクトル



パイロン



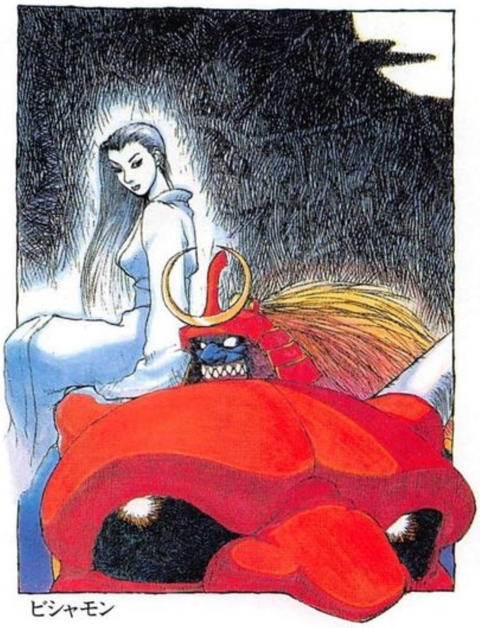
デミトリ



レイレイ



サスカッチ



ビシャモン

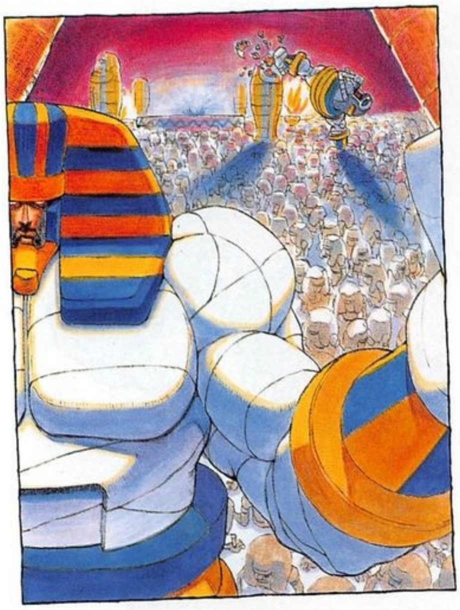


ドノヴァン



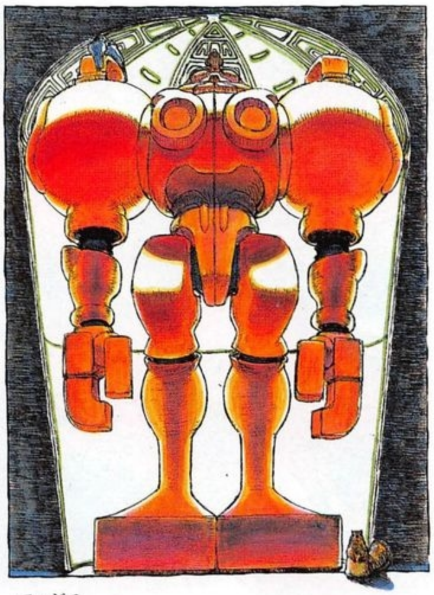
フェリシア

アナカリス



ガロン





フォボス

・ムック用単体
　今までの攻略本用描き下ろしイラストと、一風変わったもんにしたかったんやけど、ぜんぜん変わってない。私の力不足。この仕事おわって、どーしよ、ひどいことになるでと思った。が、印刷でちょっぴり助かる。ま、ひどいのに変わりはないんやけど。どない思う？（池野目高）



モリガン



オルバス



ザベル

ハンター攻略本用単体イラスト描く間に描いた。キャラがばったもんみたいになったんで、何回かかき直す。いつものことやけど色ぬりに困り、西村キヌ先輩の無血無涙チェックに泣く。社会人はつらい。みなさまはどうやろか？　（池野目高）

ヴァンパイアハンター　ムック表紙用





ヴァンパイアハンター　ポスター用メインイラスト

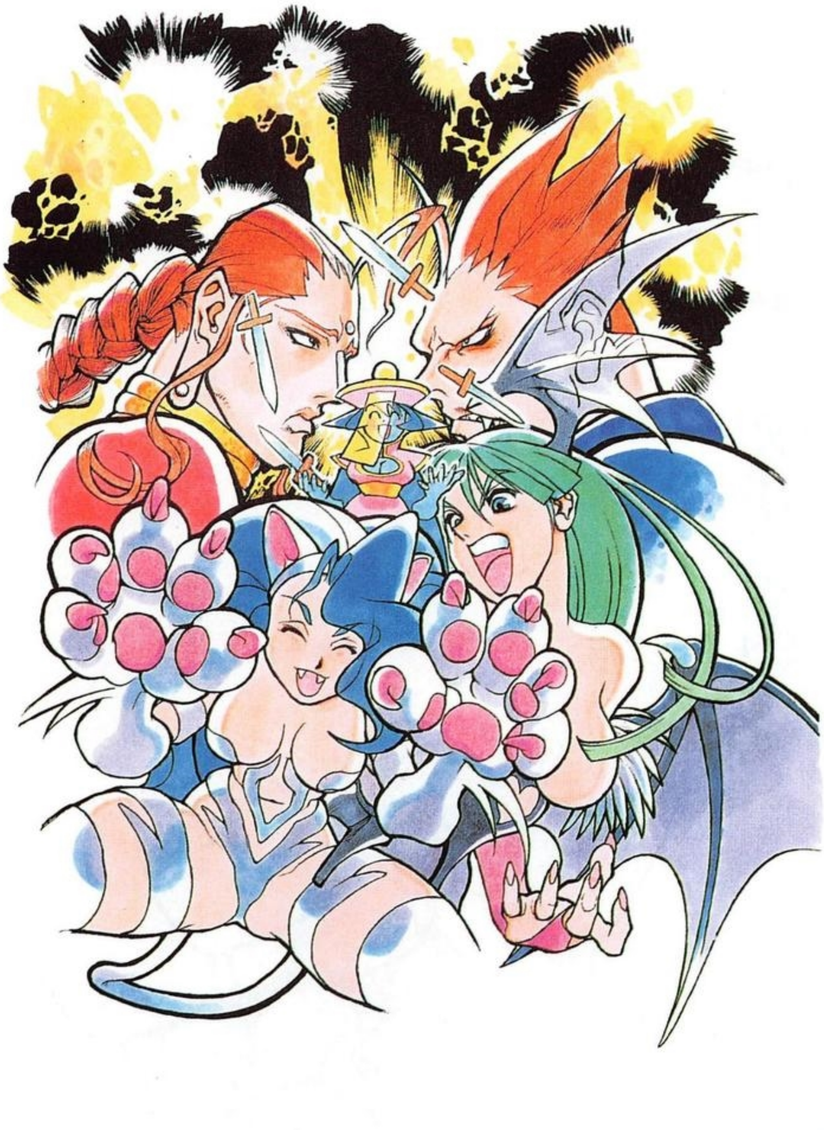
このイラストは今までで一番苦労しました。新キャラができたばかりでイメージもなにもないところをむりやり塗り始めてしまったので、途中でおもいっきりハマりました。やり始めて完成するまで一ケ月かかったのですが、今ポスターになって見えている部分は6、7日位で塗りました。あの下には一ケ月近く悩んだ跡が眠っているのです。（BENGUS）

景品ノート用イラスト

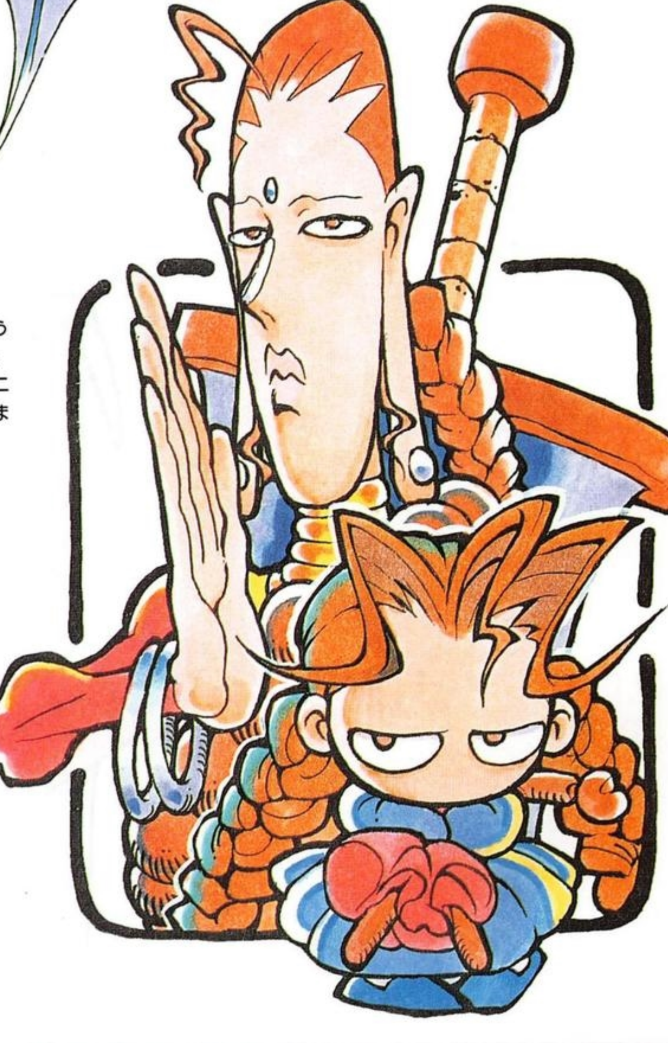
　前からソードエレメンタル（特にイフリート）を一度描いてみたかったので描きました。「んー、この場合はエレメンタルズじゃないかなあ」と、つっこまれてしまいました。
（BENGUS）







カセット文庫用ジャケット



カセット文庫付録用イラスト
依来元の方からレイアウトの指定（というかラフ）があったのでその通りにしました。このころになってようやくドンヴァンとアニタのイメージがつかめてきたように思われますがどうでしょう。（BENGUS）

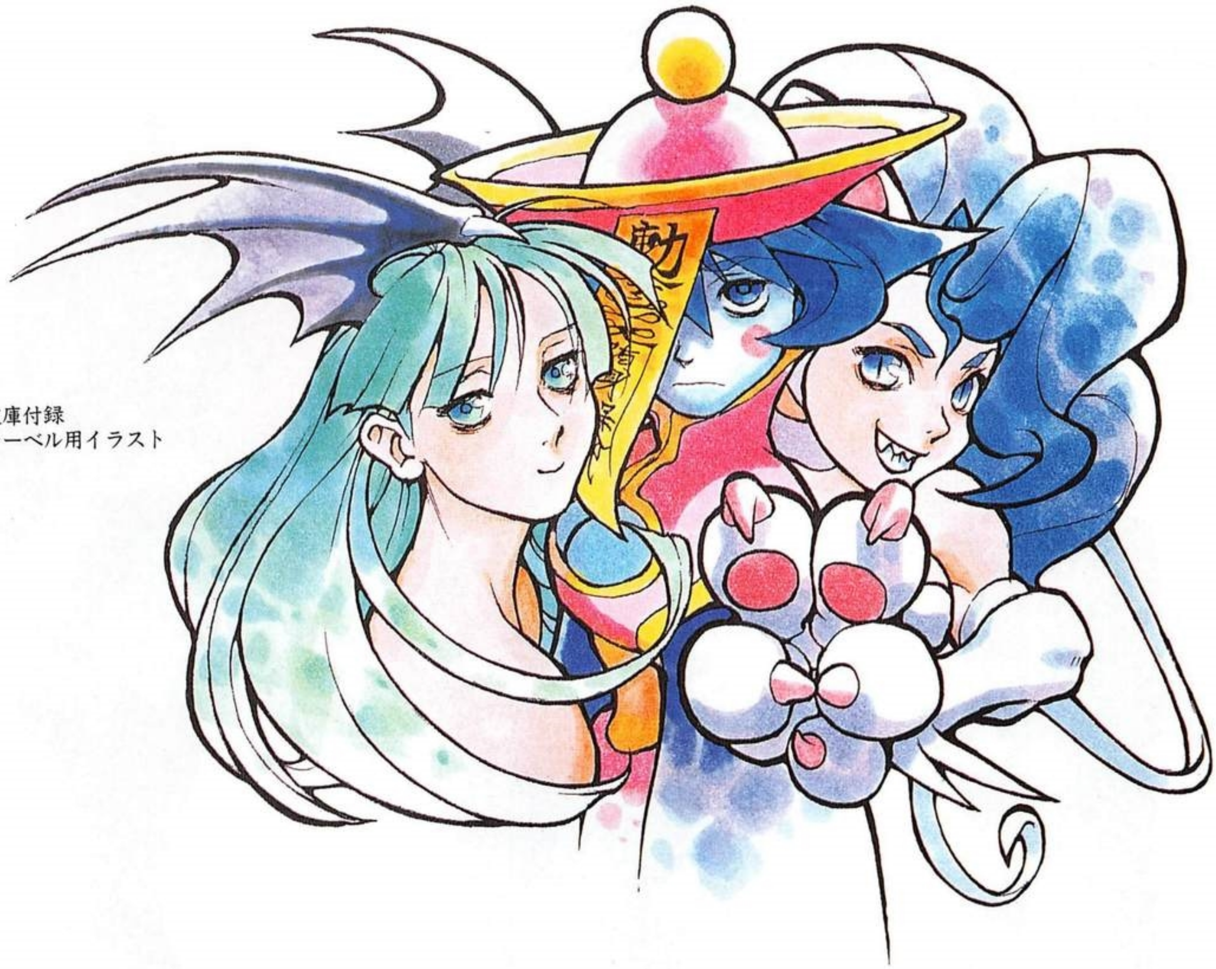


未発表イラスト レイレイ＆リンリン

闇のイラストコンテストの賞品用に描いたんですが、何かイヤでボツにしました。が、今回使っていただけましたね。（BENGUS）

コミック単行本用メッセージ





カセット文庫付録
カセットレーベル用イラスト



1995年 AOUショーイメージイラスト

POWERED GEAR

STRATEGIC VARIANT ARMOR EQUIPMENT™

地球、そして惑星ライアを舞台にした、血と鋼と気合とドリルの横スクロールメカアクション。性能の異なる４種類のマシンと多彩なパーツを組み合わせて地獄の戦場を戦い抜け。



パワードギア　メカ格闘アクション
1994年10月発売



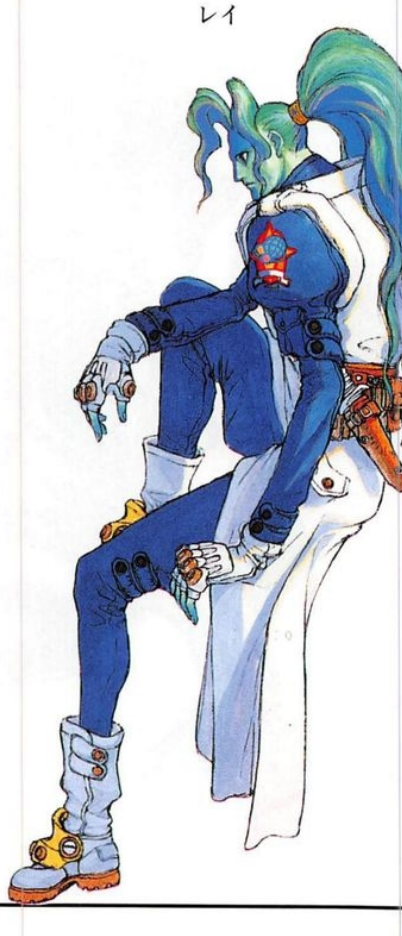
グレン



ジェフ



アズラエル

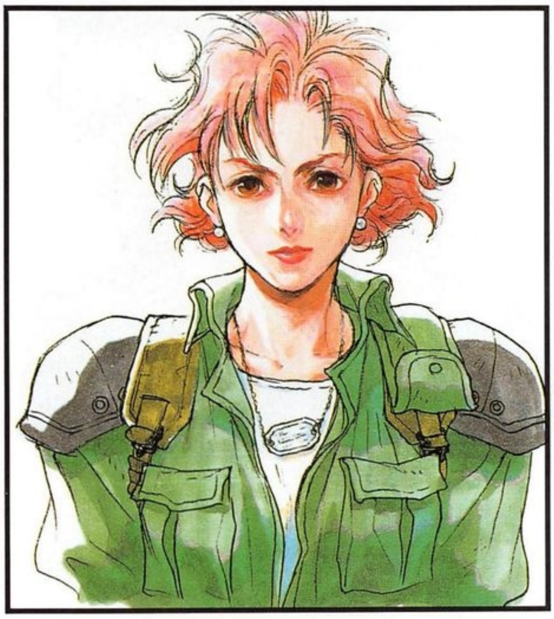


レイ

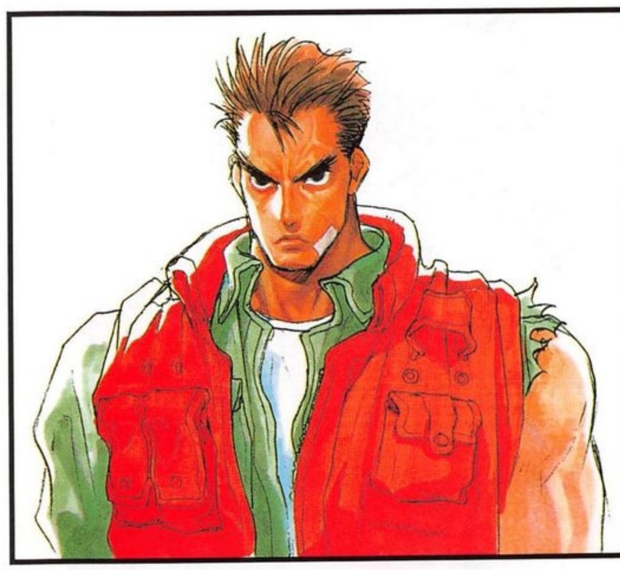


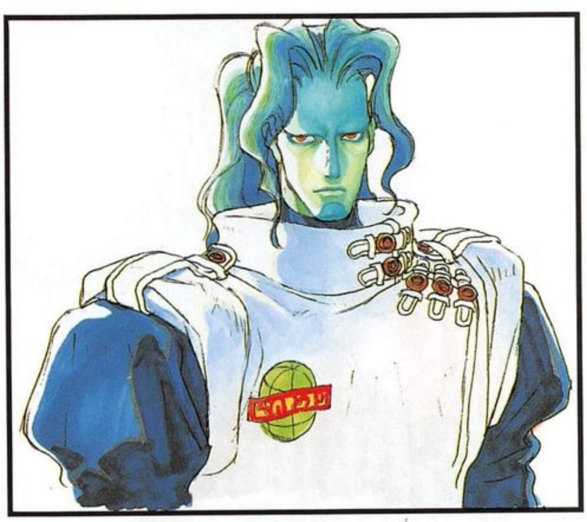
サラ

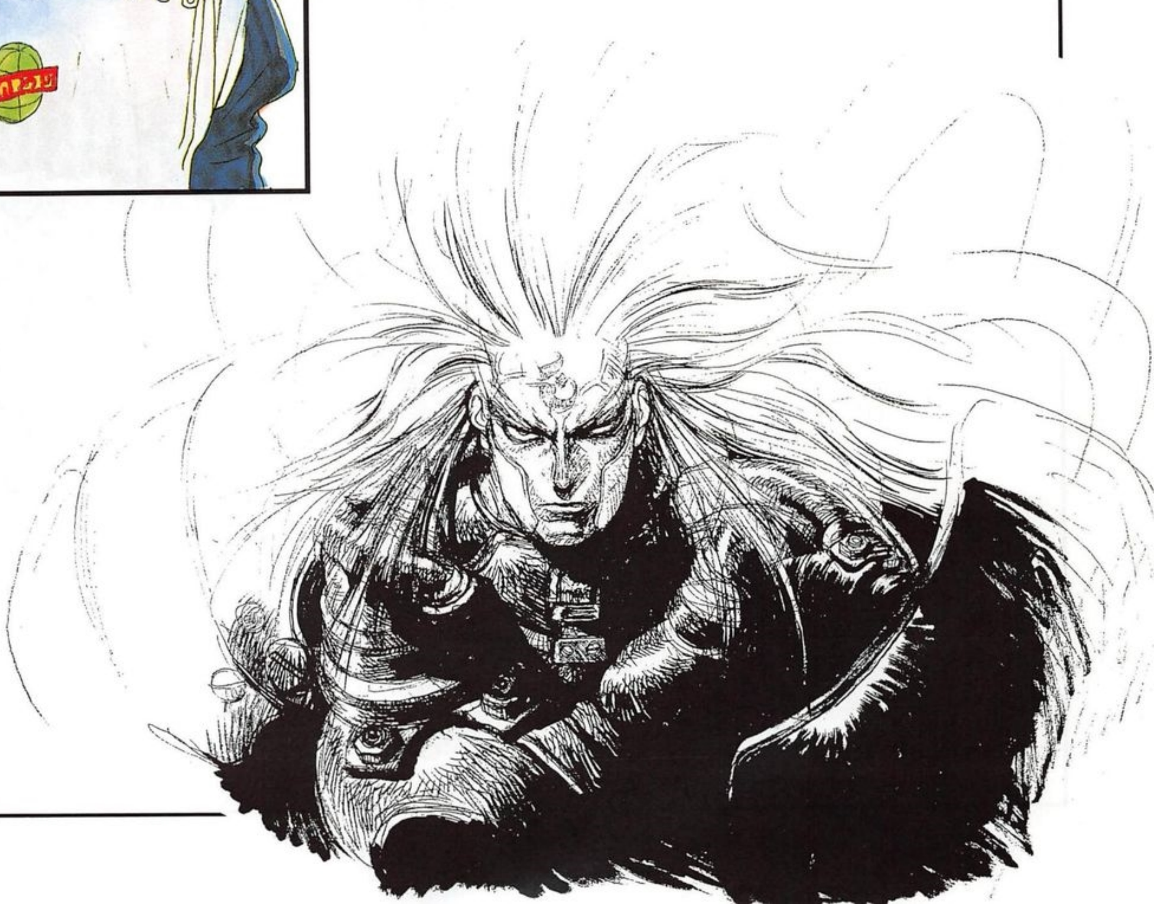
ゲーム画面に登場するキャラとしては初めて、最初からデザインを起こした。当時はそれなりにキャラの差別化をしようとがんばったが、今見てみるととてもぢみで泣けてくる…。この反省がサイバーボッツへとつながるのだが、そこにも新たな陥とし穴が待ちうけているのだった。（西村キヌ）



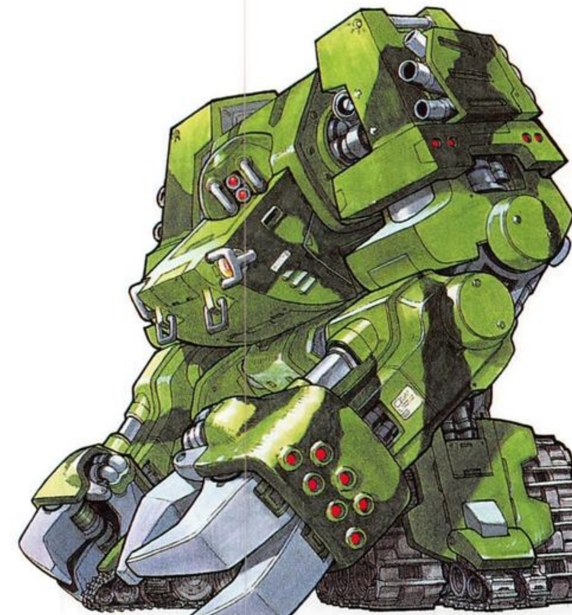




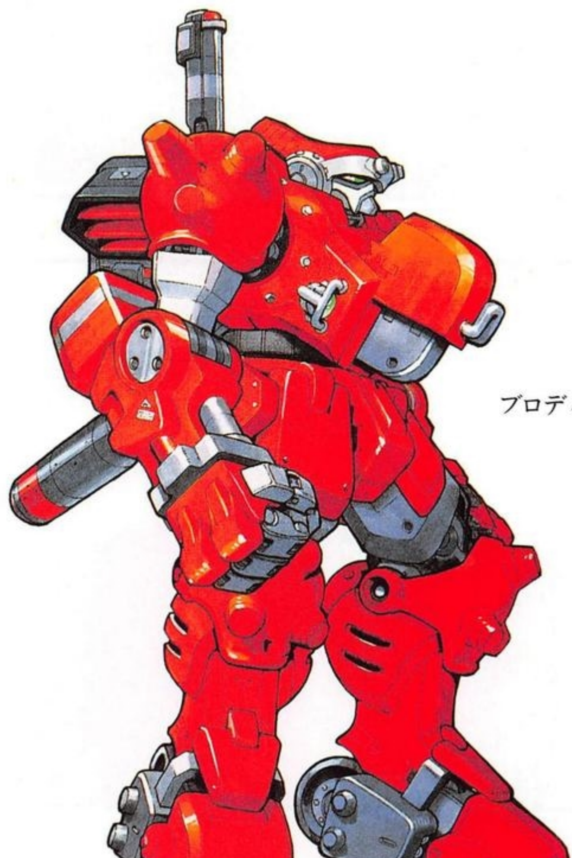




これはキャラクターのかたが起こした設定画をそのままトレースしてマーカーで着色したもの。マーカーはコピック。もともとの絵がいいのでとても楽チンである。…などと考えていたら、「じゃあポスターも君がやってくれ。」「へ？」メカ物の絵を本格的に描いたことの無い私は結構あわてた。パワードギアチームも私が描くと聞いてあわてたと思う。コピー用紙にマーカー。（SENSEI）

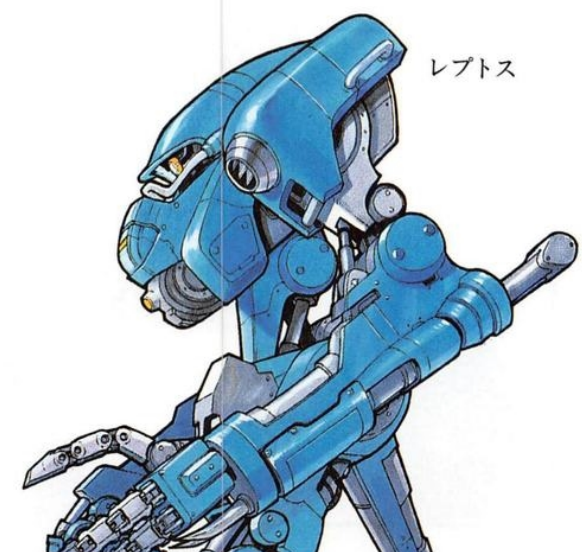


ガルディン



ブロディア

レプトス





フォーディー

パワードギアポスター用メインイラスト



私はロボットの絵というものを作品としてきちんと描いたのはこの絵が初めてです。おかげで社内でも「描ケルノカ?」と疑問視していたのですが、時間もたっぷりかけることができたので、まあ何とかすることで出来ました。設定よりもブロディアを大きく描きましたが、これは手前の兵士の感覚で描いたため。拳を強調した構図にしてみたのですが、コピーで「宇宙を砕くか、鋼の拳!」と入っていたのには「分かってくれたか。」という感じで嬉しかったですね。B2中目ケントボード。リキテックス。(SENSEI)

CYBERBOTS
FULLMETAL MADNESS

TM

パワードギアで登場したマシンたちが、今度は舞台を変えてフルメタル対戦格闘ゲームとして蘇った。
パイロットごとに違うストーリー、重量感あふれるメカ描写が良好。



サイバーボッツ　対戦メカ格闘
1995年5月発売

集合イラストからしばらくたって描いたため、塗り方が多少変わってきています。前者はカラーインク+リキテックスですが、こちらはカラーインクのみ。やはりパンチをきかすことを念頭に置きました。(西村キヌ)



早乙女 刀(サオトメ ジン)



アリエータ



ガウェイン=マードック



バオ(兄)&マオ(妹)

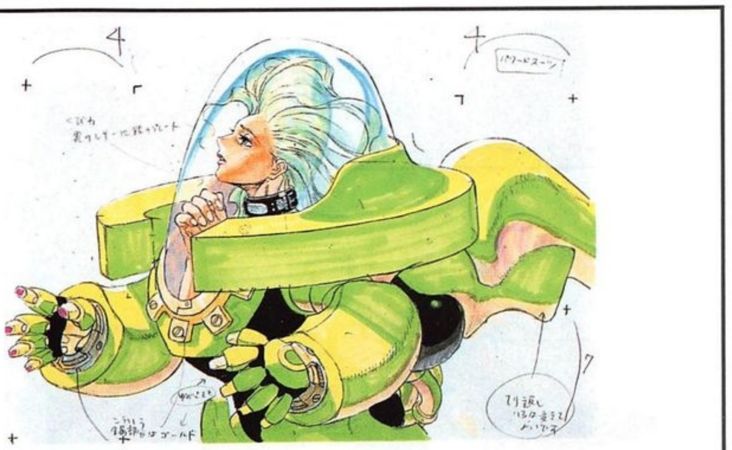


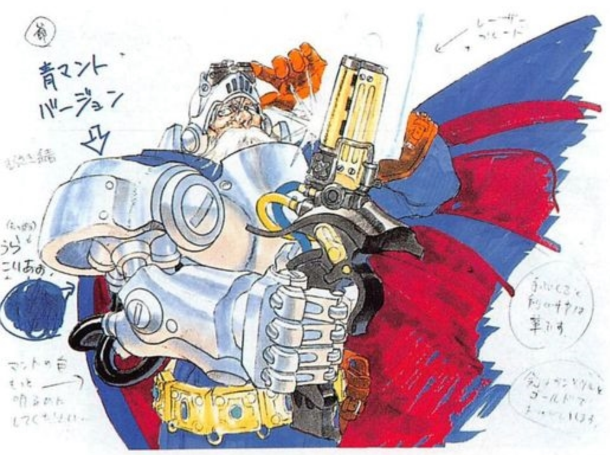
マリー=ミヤビ



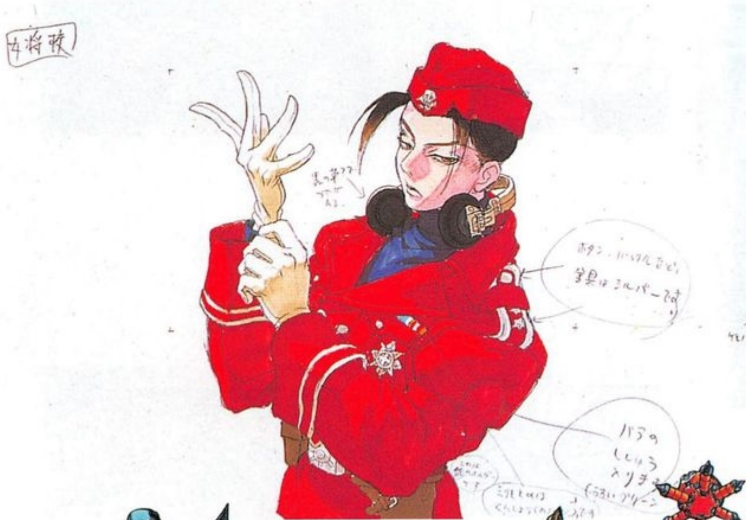
サンタナ=ローレンス















ジェイド



Dr.シュタイン

地獄大使

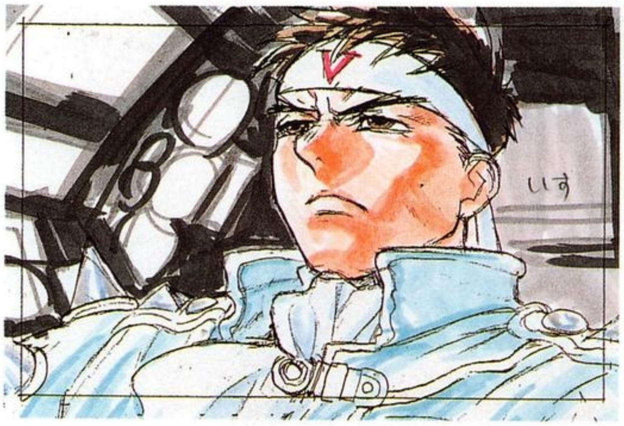
デビロット姫



鋼鉄山（はがね てっさん）

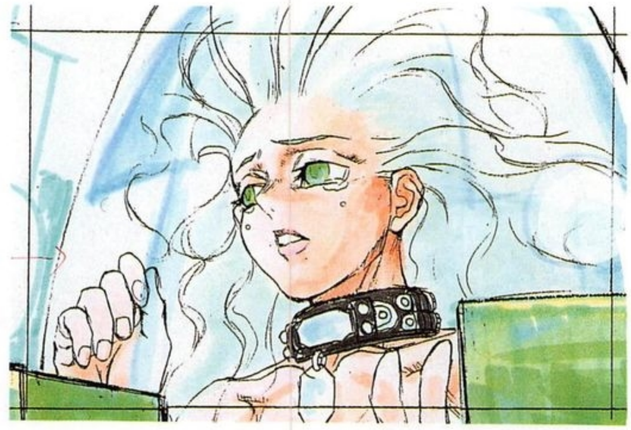
神楽 千代丸（かぐら ちよまる）

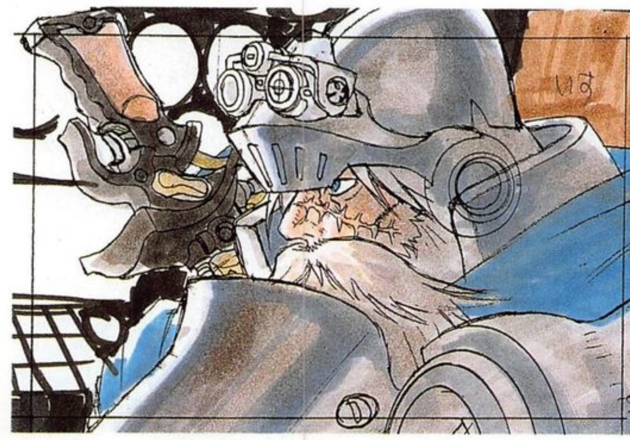
キャラクターセレクト画面ラフスケッチ





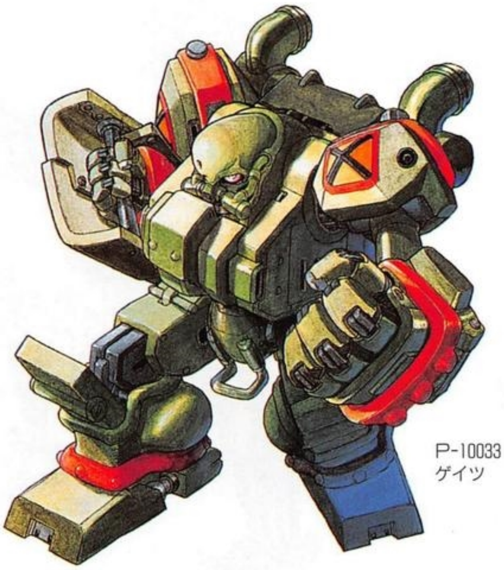








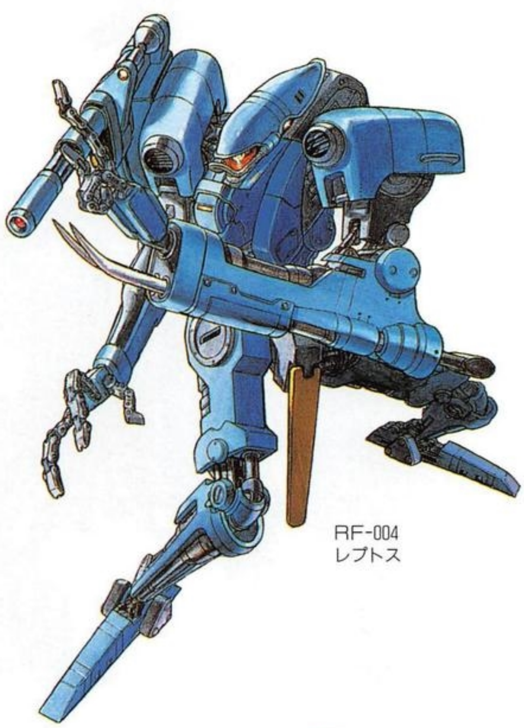
自機メカセレクト画面の原画に色を付けたものなのですが、結構同じような色が多くて困りました。メカのゲームであるにもかかわらず、滅多に表に出てこないのが悲しいところです。でも会社で除夜の鐘を聞きながら作業をした、思い出の絵なのです。（ショウ）



P-10033
ゲイツ

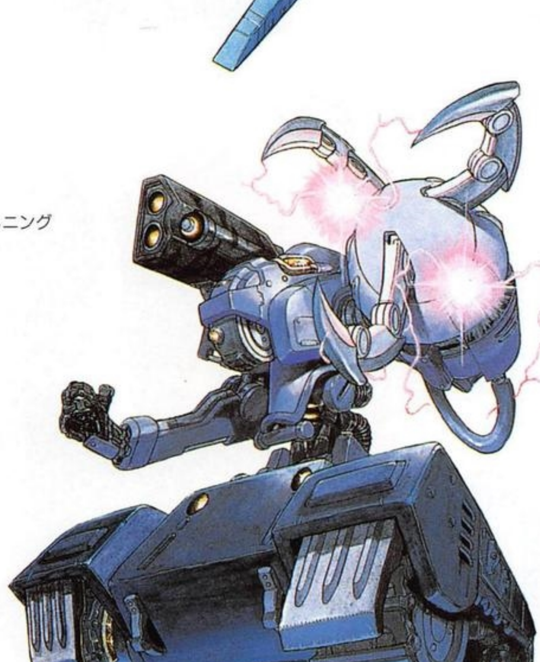


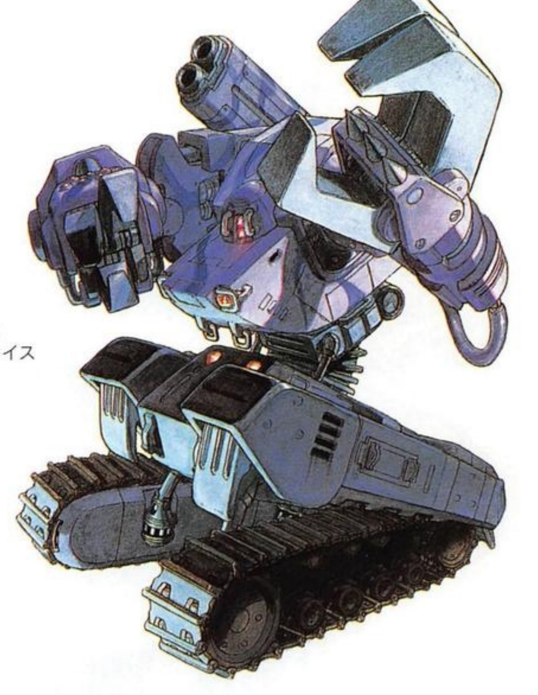
BX-02
ブロディア



RF-004
レプトス

RF-009
R・ライトニング





GP-V4
G・ヴァイス

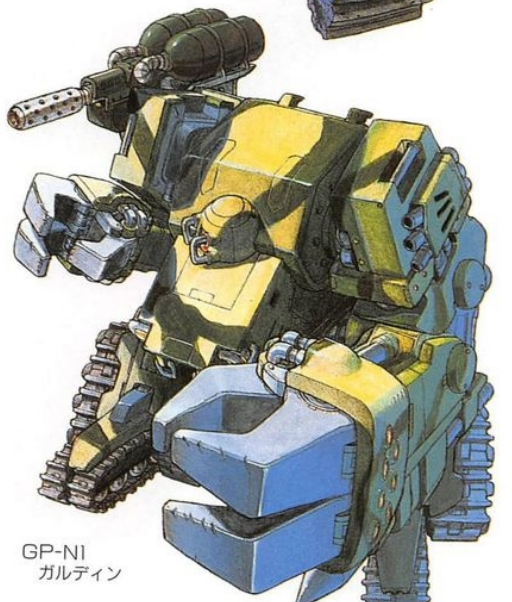
BX-04S
B・ソードマン

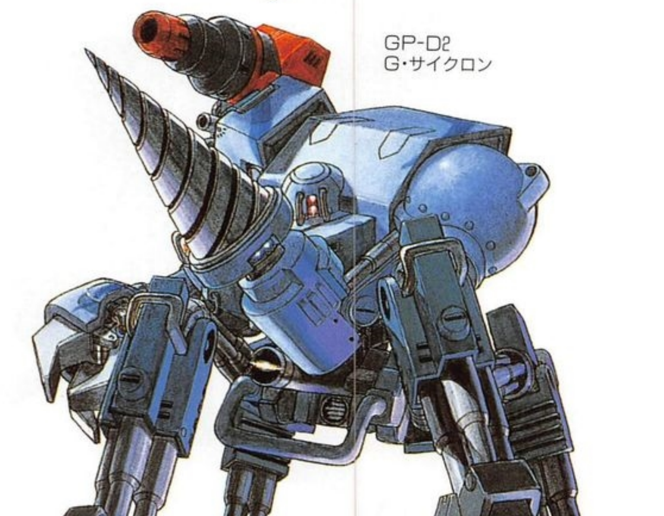




FZ-202
F・タランテラ

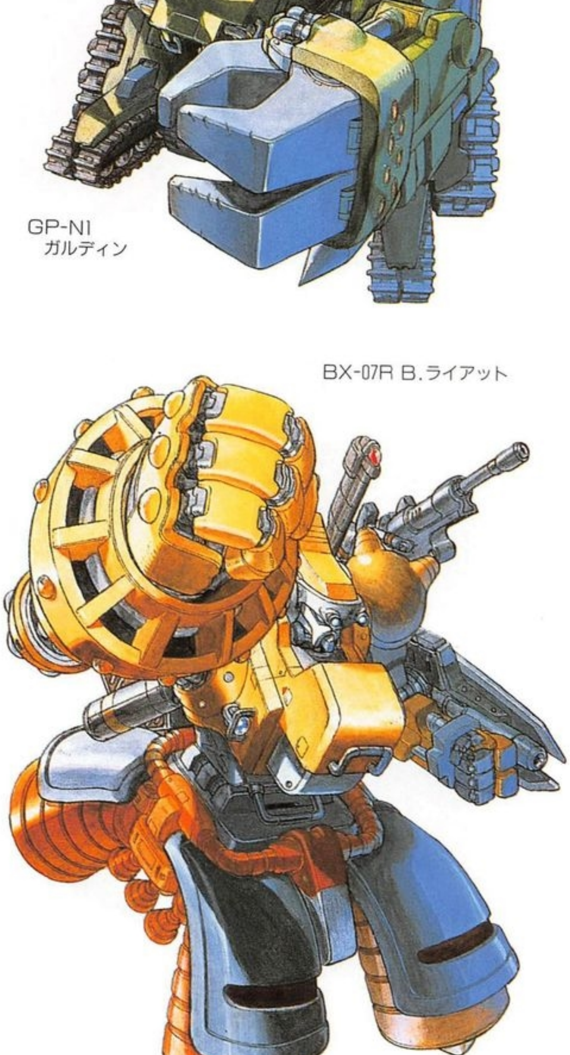
GP-D2
G・サイクロン



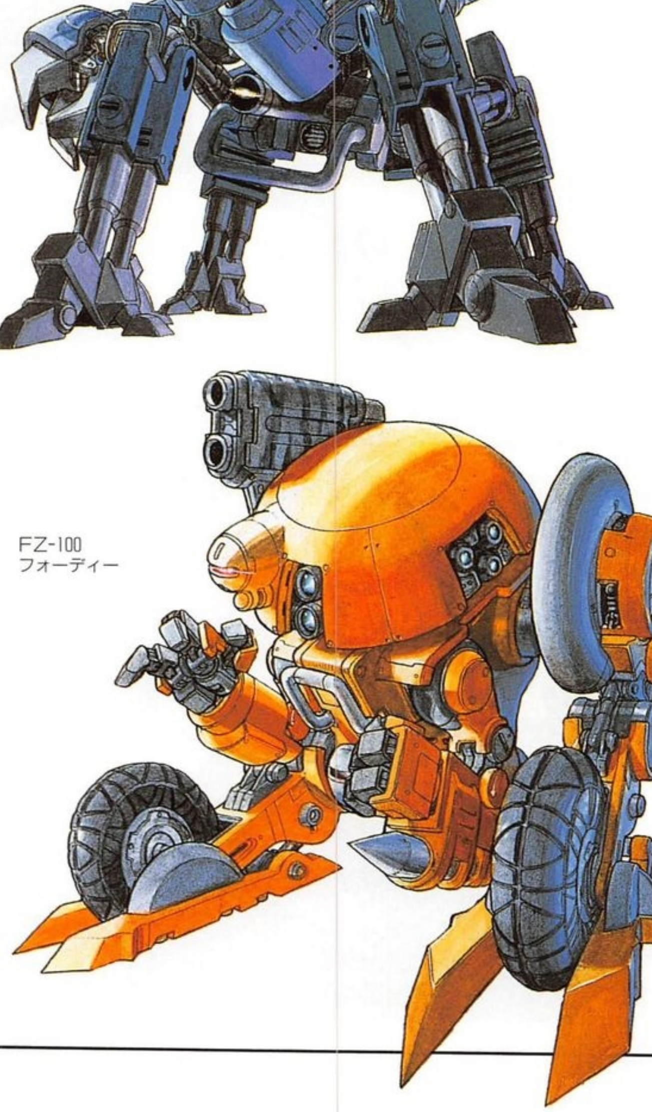


GP-N1
ガルディン

BX-07R B.ライアット

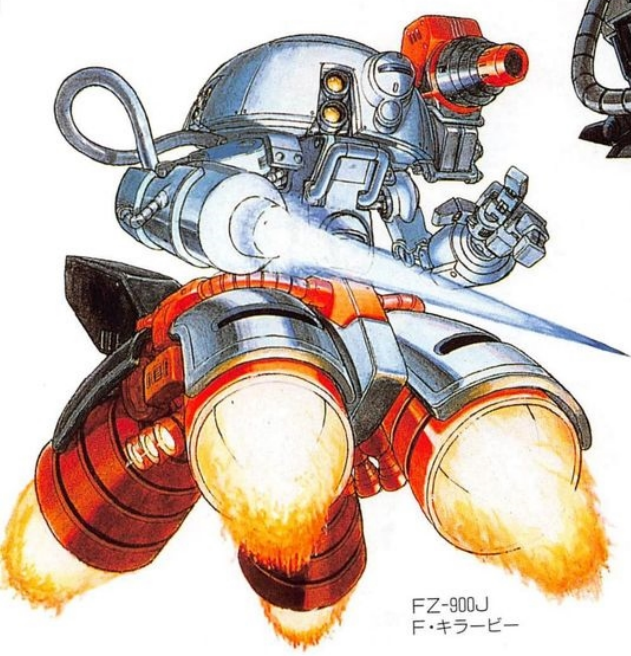


FZ-100
フォーディー

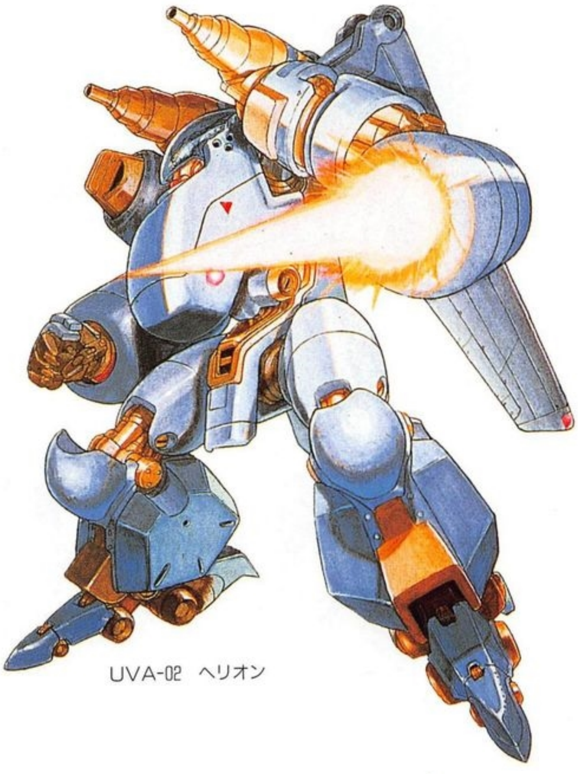




RF-627
R・ジャッカル



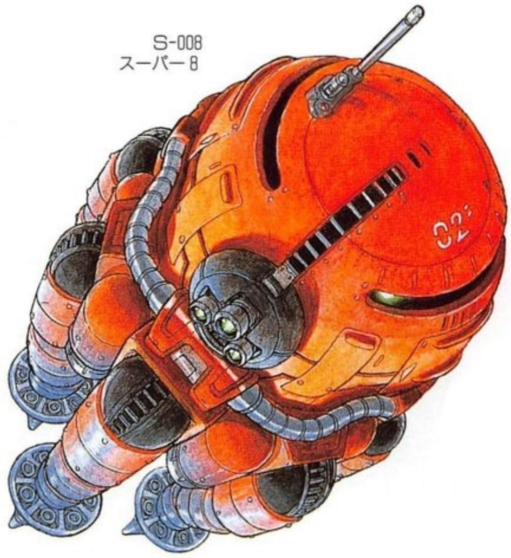
FZ-900J
F・キラービー



UVA-02 ヘリオン



X-0
ワーロック



S-008
スーパー8

全キャラ集合イラスト



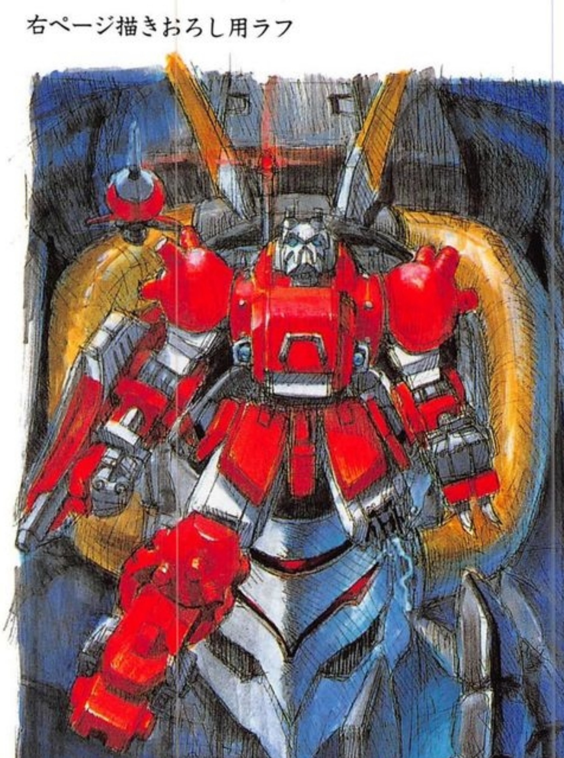
パワードギアに続くロボットもの。続編という感じだったのですが、キャラクターは総入れ替えとなりました。

前作の煮え切らないキャラデザインから一転し、ただただパンチをきかすことしか考えず、勢いだけで描いたのでゲーム画面はやたらアツく、しかももうあまり描く機会もだろうと思っていたのにあとあとフォロすることが多く、「もっと後先考えて、かんなデザインに（→服を）しとくんだったと少々頭をかかえています。(うれしい誤はありますが…)。(西村キヌ)

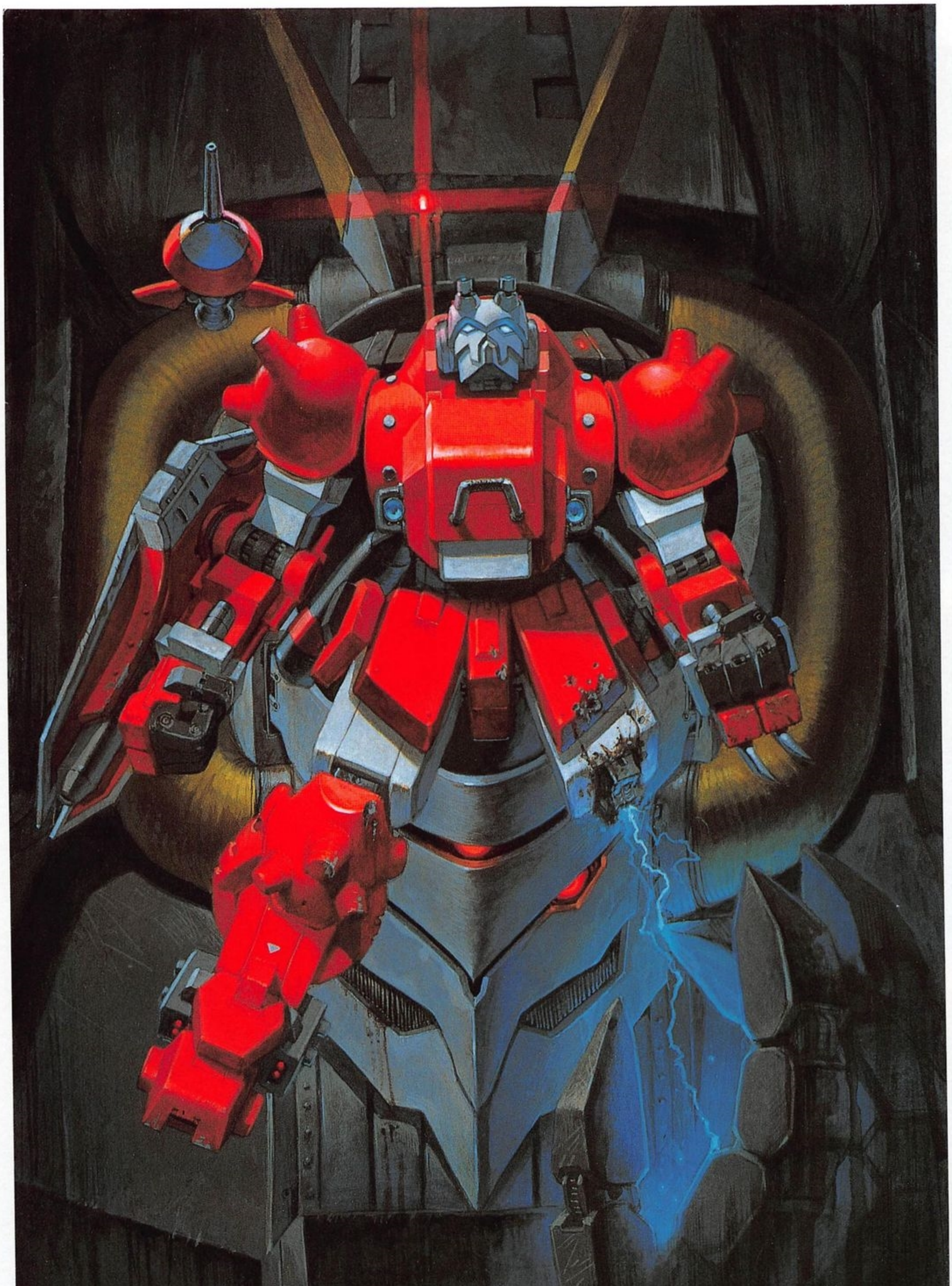
ゲーメスト用描きおろし



右ページ描きおろし用ラフ



描きおろしイラスト



ワーロックはちゃんと描いてみたい機体なのだけれどなかなか機会が無い。出来るだけ迫力を出したいけれど、意外に小さい機体なので構成で行こうで、こうなった。でもプロディアの片足がちょっと邪魔だから、取っちゃえ。これ本当はボッツ本の表紙用に考えていたのだけれども、チェック段階で「表紙用というよりはグラビア用っぽいね。」とのお言葉に、じゃあこっちで使いましょう、と使い回した物。Ｂ４ケントボード、リキテックス。(SENSEI)

サイバーボッツ　ポスター用メインビジュアル



パワードギアとは趣向を変えよう、ということでイラストもいざ宇宙へ！カプコンのイラストといえばなぜか「地球」は欠かせない。そんなわけでかなりあっさり構図は決まりました。（ライアットが主役なのは私の趣味です。）一度宇宙から地球を見てみたい、そんなことを考えながら描いたのですが、この絵はゲーメストに２回広告が載った際、１回目と２回目では実は微妙にディテールが違うのです。さて、気付いた人はいるでしょうか？これは締め切りが予定より早まったために２回撮影してもらったため。この辺の臨機応変さがカプコンの素晴らしい所。ほかではこうはいくまい。Ｂ３強の中目ケントボード。リキテックス。（SENSEI）

MARVEL COMICS X-MEN CHILDREN OF THE ATOM

マーヴルコミックスが生んだスーパーヒーロー「X-MEN」がカプコンの手で新世代格闘ゲームに生れ変わった。
ストⅡを越えるべく生み出された、300メガオーバーの戦いが熱い。



X-MEN対戦格闘
1994年12月発売

僕の中では、一番最近に描いたものです。
久しぶりにまる一体キャラクターを担当したので（ウルヴィー原画）ポスターもかきたくなって、よだれがでてしまったのです。
X-MENは、他社のキャラクターなのでカプコンの僕が描くのには、いろいろな手続きが必要なようでした。（みなさん、どうもすいませんでした。）
この絵は、宿敵マグニートーの視点からみたX-MENを、センチネルにからませて、全体で一つのフォルムになるよう空間上に配置してみました。色がきたないのが失ばいした所です。う〜(AKIMAN)

X-MENポスター用メインビジュアル



CAPTAIN COMMANDO



キャプテンコマンドー　格闘アクション1991年12月発売

４人のコマンドーから一人を選び、悪のジェノサイドを倒す横スクロール格闘アクション。キャプテンのCAP、コマンドーのCOMを取るとCAPCOMとなる。







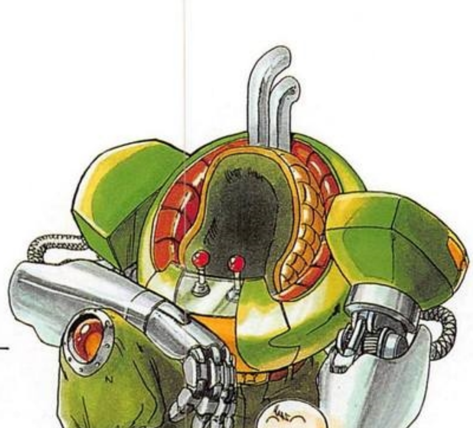
ジェネティ





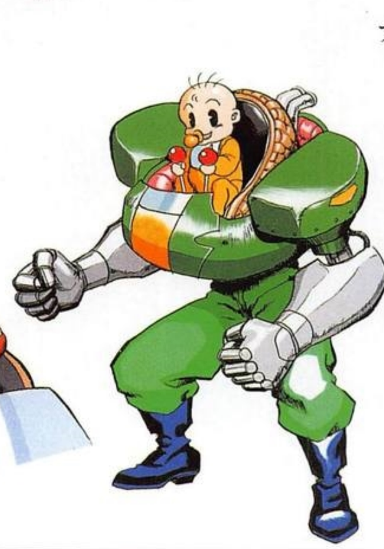
キャプテン・コマンドー





フーバー







翔



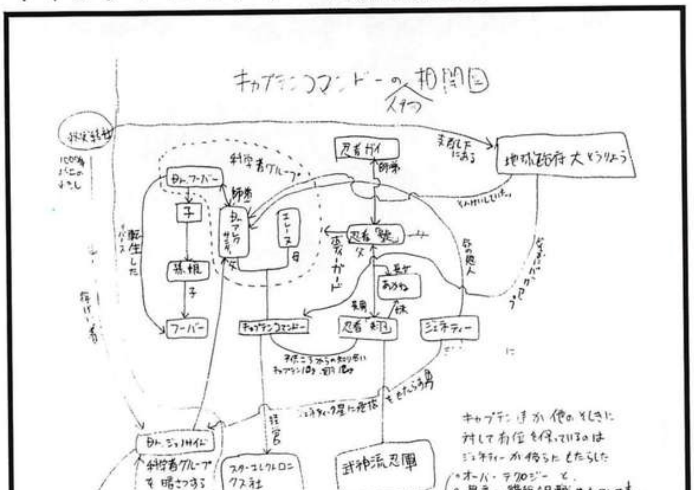


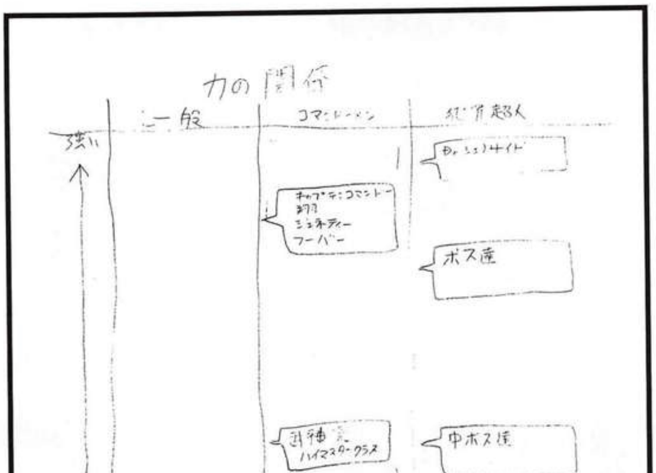
キャロル(敵キャラ)



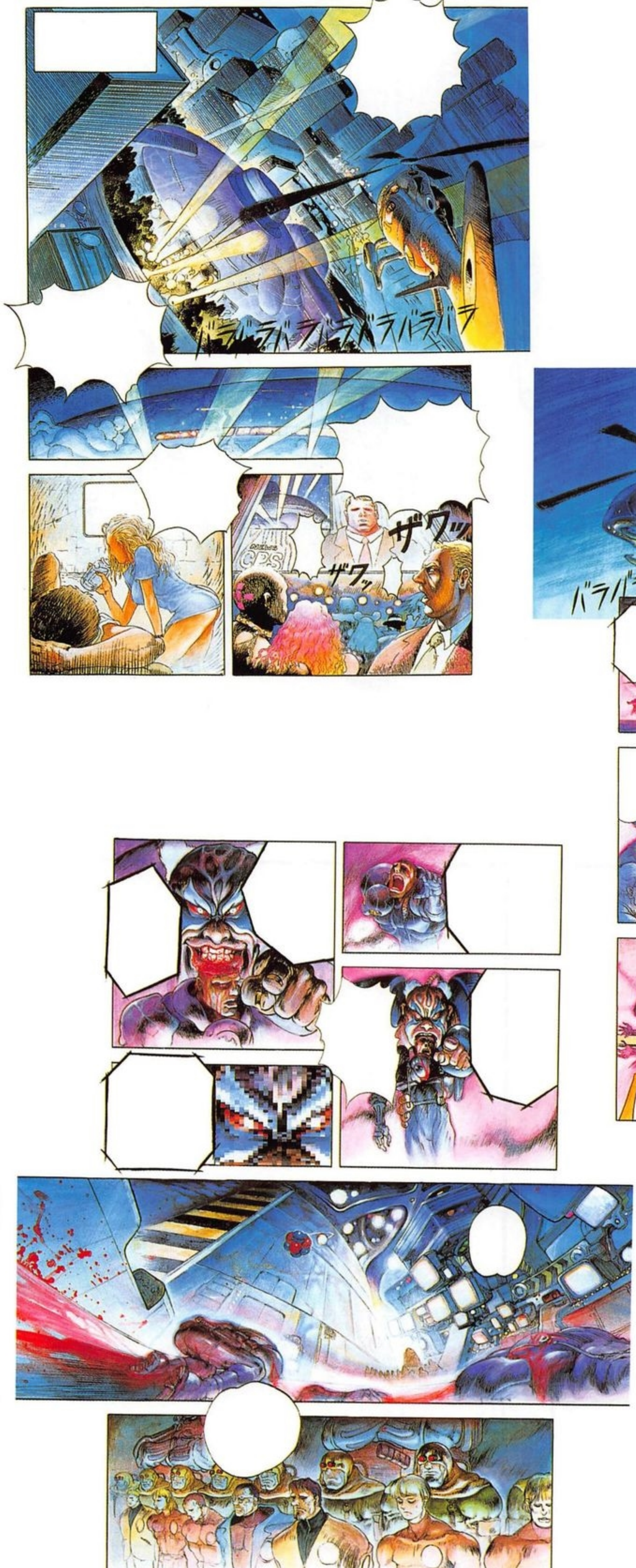


キャプテンコマンドー世界観設定





キャプテンコマンドー未公開マンガ









キャプテンコマンドーマンガのこと
　マンガなんかまじめに描いたことないのに、「かけますよ」とかいって、やってみたらかけませんでした。
　会社中にバカが広まった一件でした。
（AKIMAN）

※セリフに関してはカプコンサイドにも資料が現存しないため削除させていただきました。

キャプテンコマンドー　ポスター用メインイラスト



構図的には、何のへんてつもないものですが、タッチは「まんが的要素」と「立体」と「厚ぬり」を融合させようと、脳みそを使ってみたつもりです。昔っから「キャプテンフューチャー」や「レンズマン」にはまっていたので等身大スペオベヒーローをやれたのは「幸せ」の一言につきます。

ああ　もう一回やりたいねえ。(AKIMAN)

Knights of the Round™

イングランドに伝わるアーサー王伝説をモチーフに作られた、横スクロールアクションゲーム。

敵の攻撃を防ぐガードシステム、経験値を取り入れたパワーアップが特徴。



ナイツ・オブ・ザ・ラウンド　横スクロースアクション　1992年1月発売

覚えにくいタイトルですが〝円卓の騎士〟という意味です。

一応、〝騎士道〟をテーマにしたゲームなので、どちらかというと筆でベタベタ描くほうがイメージ的には合っていると思うのですが、どういうわけかオールエアブラシです。

エアブラシで描くイラストは、本人ですらどういう感じで仕上がるのかわかりません。この絵も、完成するまで不安と期待でいっぱいで、最後のマスキングをはがした時に〝あー、こういう絵なのかー〟と、無責任に思ってしまいました。(SHOEI)

ナイツ・オブ・ザ・ラウンド　ポスター用メインイラスト



VARTH
OPERATION THUNDER STORM

多彩なパワーアップと隠れキャラと女性キャラの読めない名前が話題を呼んだ縦スクロールシューティング。
2タイプのオプションと、時間と共に蓄積されていくボンバーが目新しい。



バース　縦スクロールシューティング
1992年7月発売



これが、正式にデザインチームに来てからの初仕事です。画面に出ないキャラのため、自由にデザインさせてもらい、とても楽しんで描いたからか、つたないながらも今でも嫌いな絵ではありません。
リキテックス初体験で、いろいろと実験してみたのを覚えています。（西村キヌ）

カスパー・ルブラン



フュレリィ・カーニハン



バース自機
三面図

バース　ポスター用メインイラスト



ストⅡダッシュとほぼ同時期に下絵を描きました。バースに登場するメカやキャラはどこかレトロっぽいデザインなので、キャンバスにジェッソとセピア系の絵の具を混ぜて下地を塗って描きました。全体的にアンティーク調にしてみたかったのです。

ところで、この絵には惑星バースが描かれているのですが、カプコンのポスターってやたら星が多いと思いませんか？（SHOEI）

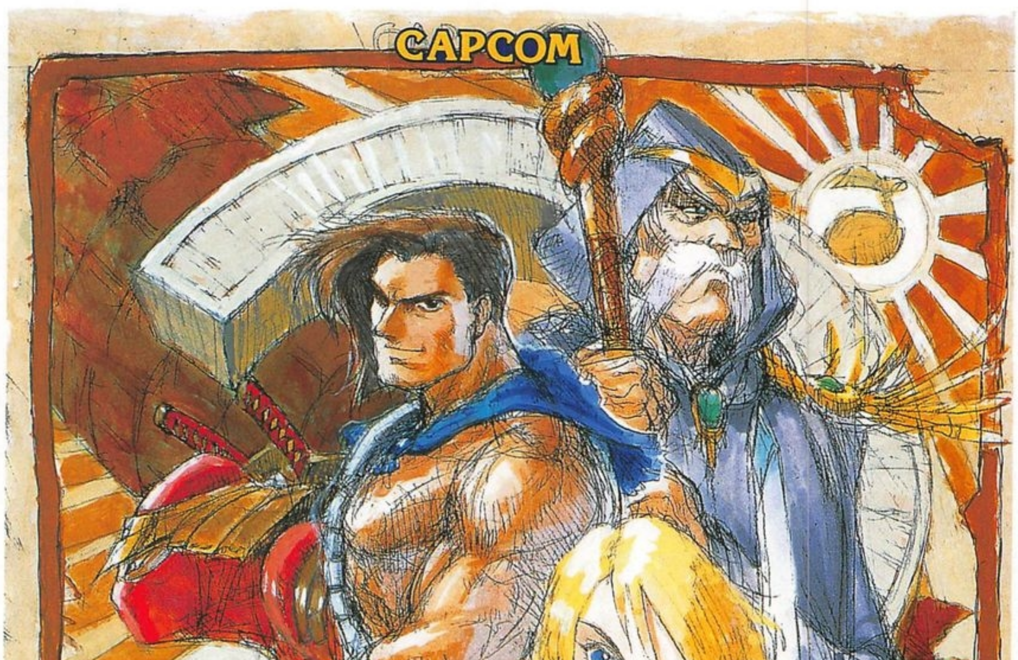
QUIZ & DRAGONS
CAPCOM QUIZ GAME ™

ファンタジー世界をモチーフにしたクイズゲーム。戦士、アマゾネス、日本の心ニンジャ、魔法使いの中から一人を選び、多彩なステージを知力を尽くして踏破していくのだ。



クイズ&ドラゴンズ　クイズ
1994年９月発売

こちらは原稿にならなかったバージョン。こちらのほうがキャラの表情などはいきいきしているものの、タイトルがはいると今一つまとまりに欠けるため没。私はメインクラスの絵の場合はこうやってある程度イメージが固まるまでコピー用紙にマーカーで塗った物にリキテックスで試し塗りをしますが、当然べこべこになります。が、印刷には普通出さないので問題はない。サイズはＢ４。(SEN-SEI)



メインイラストラフ

クイズ&ドラゴンズ　用メインイラスト



時間はそれほどかけられなかったのですが、好きなように描けたので楽しみました。カプコンは青系のイラストが多いのでたまには赤系もいいだろうと思い描いてみたのですが、印刷でちょっときつく出てしまい、印刷の仕上がりを予想するのは難しいと痛感。ドラゴンが尻尾しか描かれていないのは、全体や顔を描いてしまうと大きさがでないため。ポスター用だったらまた話は変わってくるのですが、A４チラシ用なので。画面端のネズミ(？)がお気に入り。B４パネルにM-１ブロックを水張り。マーカーで軽く色を付けてリキテックスで着色。(SENSEI)

バトルサーキット

未発売作品

メインビジュアル



またしても幻のゲーム。(おかげで私が担当すると当たらない嫌なジンクスがまことしやかに語られるようになって、閉口) このころになると少しは慣れてきて、何を血迷ったかF20号のキャンバスを自分で張りました。トンテンカンと張るのはとても気持ちが良いものです。今見るとやたら大きい。キャラクターがとても魅力的だったので張りきったのですが、調子に乗ってそこいらじゅう光らせすぎてしまいました。F20キャンバスにジェッソとローシェンナを混ぜたもので地塗り。リキテックス。(SENSEI)











キャラ単体

初めてリキテックスを使って塗ったものだったので、やり方が分からず、失敗しまくってずい分と時間がかかった絵です。が、決して報われることはありませんでした。今見ると、やはりまだ構図や線に思い切りが足りないように思います。確かこれも除夜の鐘を聞きながら塗っていたような気が…。(ショウ)

クイズ殿様の野望2 全国版 TM

群雄割拠する戦国時代、そこには知力をもってして全国に覇を唱えんとする、インテリ戦国武将たちがいた！
ストレスのたまらないジャンセレ、多彩なイベントが国盗りに華を添える。



クイズ殿様の野望２
1995年１月発売

ポスター用メインビジュアル



それぞれの戦国武将が一目で区別できるように特徴をつけて描き分ける、という点と、彩色をマーカーでしたので、なるべくムラなく、マーカーを感じさせないような塗りになるように、という点に注意して描きました。しかし、絵面のインパクトを重視して描いたので、一部、あまり顔を見かけない武将については、多少、わかりにくくなってしまいました。（ショウ）



武田信玄



島津義之



伊達政宗



徳川家康



毛利元就



長宗我部元親



織田信長



上杉謙信

appear in the colors shown.

THE PUNISHER

妻子を殺され、復讐の鬼と化したフランク・キャッスル&秘密組織シールドの伊達男、ニック・フューリーがこの世の悪に正義の鉄槌を下しまくる世紀末横スクロール格闘アクション。



パニッシャー　横スクロール格闘アクション
1993年５月発売



ガードロイド



とにかく描けなくて途方に暮れました。考えれば自分の絵柄と対極にある仕事なのだからうまく描くのは至難の業。これはマーヴルの絵をそのまま使うべきでした。この頃は若かったんですね。ジム・リーの絵はとても素晴らしいので機会があれば見てください。この仕事で絵に対する自信は持てなくなりましたが、締め切りぎりぎりまで手を入れるしぶとさは手に入れました。私の絵がやたらと描き込んであるものが多いのはそのためです。もっとも、部長には「もうそこで止めい。」とよく言われるのですが。マーカー。部分的にリキテックス。（SENSEI）





パニッシャー（フランク・キャッスル）



ボーンブレーカー





ボス
キングピン



ニック・フューリー



メインイラストラフ

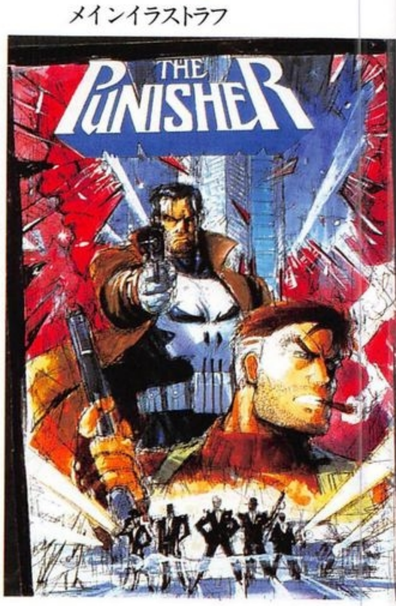


ブッシュワッカー



スカリー

なにぶん初めてということもあって、構図の組み立てからなにから正に暗中模索。さらに、アメコミにも慣れていないためにパニックに陥りました。分かりにくいのですが、バックのガラスの割れたあとがドクロマークになっているというのがこのラフの主旨。（SENSEI）



パニッシャー　ポスター用メインイラスト



初めて手がけたメインイラストですが、単体イラストのほうが全く描けずに時間を食ってしまい、とにかく時間がありませんでした。そのため遂に広告の締め切りに間に合わず、多くの方にご迷惑をおかけしてしまいました。そういうわけで見るのがつらいのですが、当時はこれが精いっぱい。ポスターではブルーノたちギャングの陰もレイアウトの都合上カットされていたし……B３ボードにケント紙を水張り。リキテックス。(SENSEI)



アルティメットエコロジー　シューティング　1993年

自機に付いてるアームをうまく使いこなして進む横スクロールシューティング。さまざまなアイディアが盛り込まれていたが、残念ながらあまり出まわらず、幻の作品である。



ネナ



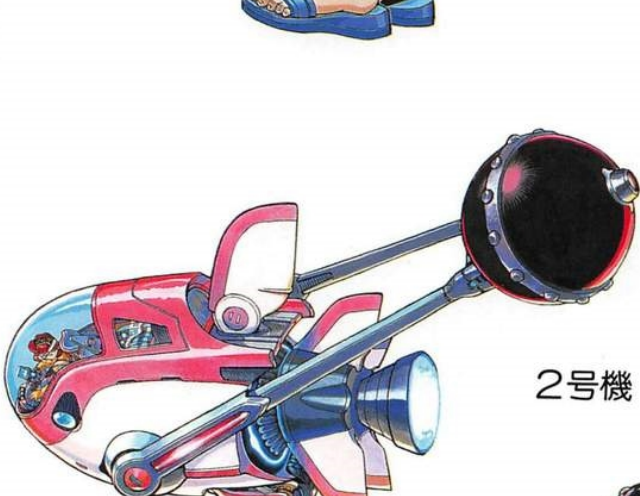
ハカセ



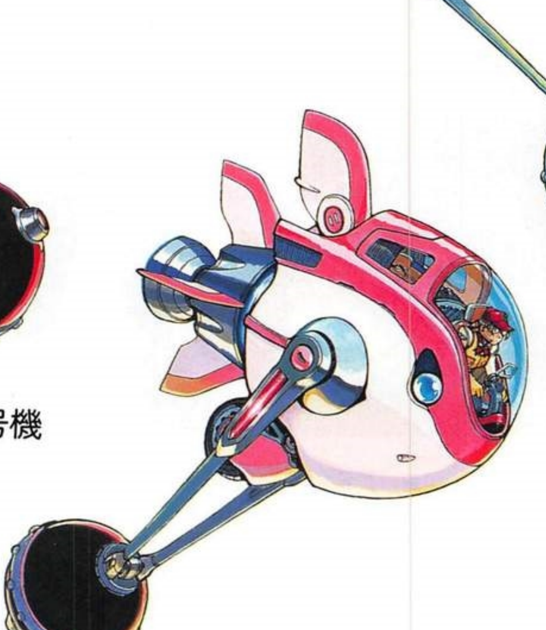
アイス



1号機



2号機

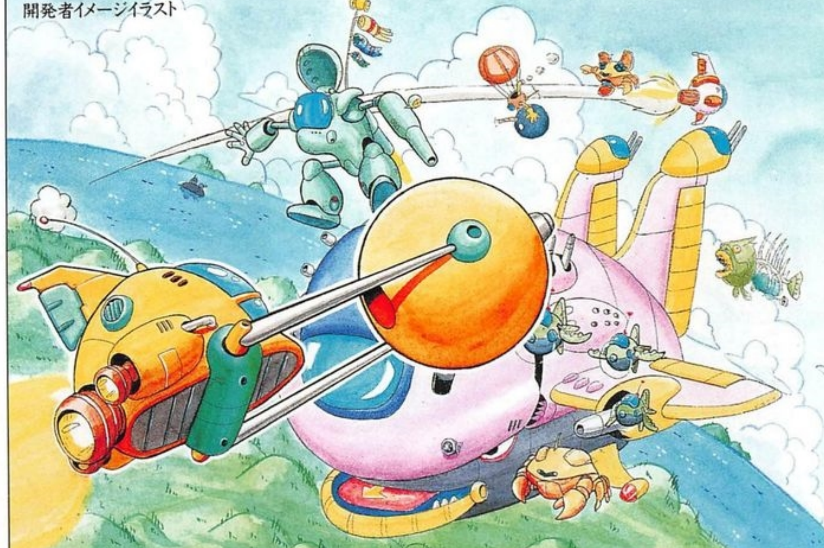






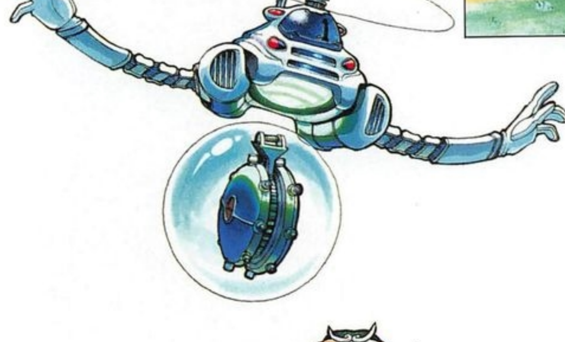
敵ボス　ゴヨーク

開発者イメージイラスト



最初セル画にしようという話もあったのですが、描き直しが効かないのとやり慣れないので、いつものM－1ブロックに軽くマーカーで着色後、リキテックスでベタ塗りをするという邪道まっしぐらの絵。（こんな事するのは私だけ）結果オーライなのでこれでいいのだ。自機とパイロットに関しては自分でデザインしたので思い入れもあります。ゴヨークのブルマー（?）とハカセのつっかけがお気に入り。ネナはちょっと大人すぎたような気もします。サイズはそれぞれB4。

（SENSEI）





超巨大ロボ
ゴヨーク　ザ　グレート(ショウ)



アルテイメットエコロジー　メインイラスト



幻のゲーム。この絵を描くに当たり、環境破壊関係の資料を読んだのですがかなり気落ちしてしまい、とてもポップな絵を描く気になれなかったので、少しでも希望がもてるような構図に組み立てたつもりです。そう、空はまだ青いのだ。よく間違われるのですが、人物も背景も描いたのは私です。ちょっとタッチが違いすぎましたかねぇ？構図のポイントは２本の煙突。絵の背景になっていて、これがないとただのゴチャゴチャした絵になるのが分かると思う。一見写実、実は構成という変則構図。Ｂ２中目ケントボード。リキテックス。あっなぜこんな所にガードロイドの残骸が…（SENSEI）

ALIEN VS. PREDATOR™



エイリアンVSプレデター　格闘アクション
1994年５月発売

ユニバーサル映画の２大クリーチャー、エイリアンとプレデターが大活躍する傑作横スクロールアクション。
ガンシステム、追い打ちなど、軽快な操作性が生むアクションは必見。



リン・クロサワ

これは版権物なので、版権元にチェックしてもらって、OKをもらわなければ絵は描けません。
何も文句を言われなかったのでメデタシメデタシというわけで描き始めたのですが、いまいち上手くいかなくて締め切りギリギリまでかかってしまいました。最後のほうはもうどうでもよくなって早く寝たかったので全然仕上がってないです。
仕事は余裕をもってしようと思いましたすいません。（BENGUS）



エイリアンVSプレデターポスター用メインイラスト

恐竜新世紀

近未来アメコミが横スクロールアクションに。メス・オブラドビッチ以下3名が恐竜保護に大活躍。

ゲーム中、キャディラックスにて敵を跳ね飛ばしていくシーンは豪快痛快。



キャデラックス　横スクロールアクション
1993年4月発売

版権もので、しかも原作がうまいので、その絵を切ったり貼ったりして作り上げたものをトレースしました(「最小の手間で最大の効果を」が合い言葉です)。敵キャラに関しては、絵がないのでこちらで起こしました。メスの全身と、カラーリングすべてはSENSEI氏の手によるものです。(西村キヌ)



ムスタファ・カイロ



メス・オブラドビッチ







ジャック・テンレック



ハンナ・ダンディー















キャデラックス －恐竜新世界－

原作のアメコミからいいカットを数点集めてレイアウトし、ところどころ描き足して上からペンで仕上げています。サイズはA4ぐらいで、コピックというアルコール系のマーカーで彩色しました。（SHOE I）

描きおろし

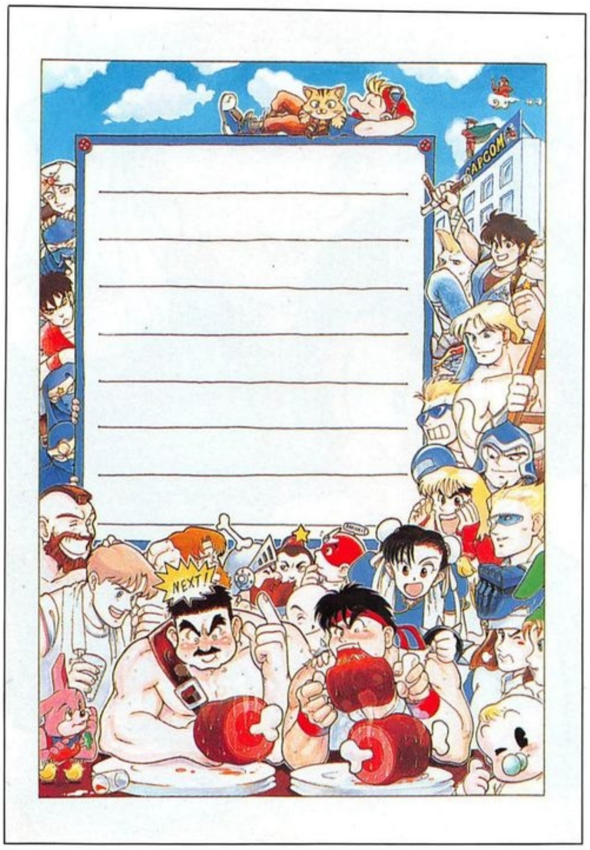


「クリスマスをテーマに、一つこしらえてみよう。」とのこと。となればやはりおもちゃ屋のショーケースでいくしかない。で、張りきって休日に取材にデパートに行ったのですが、意外にショーケースを飾りたてているおもちゃ屋は無いもの。しかたがないので空想で描くことにしたのですが、マイナー系が中心になるのはもはや私の性か。オレンジのインクで軽く下塗りしてリキテックスで仕上げた。下塗りをすると全体のイメージを統一することができるせいか、私としてはかなり薄塗り。手前の親子はカプコンのキャラではなくお客様。さて私の絵は子どもたちにひとさじの夢を見せることができるだろうか？そんなことを考えながら今日も筆を握っている。サイズはＢ４。(SENSEI)

下絵



ゲームセンター告知用イラスト



確かこれは配属されて初めてちゃんと絵の具を使って描いた絵。リキテックス自体をまともに使ったのもこれが初めてだが、似せようとこれっぽっちも考えてないところがイカス。好きに描かせてもらったので、そうなるとやっぱりワンダー３のキャラが絵の中にいる。原始肉もうまそうだ。この絵は心の底から楽しんで描いた記憶がある。良い悪いは別にして、気に入っている一枚（仕事としては良くない）。

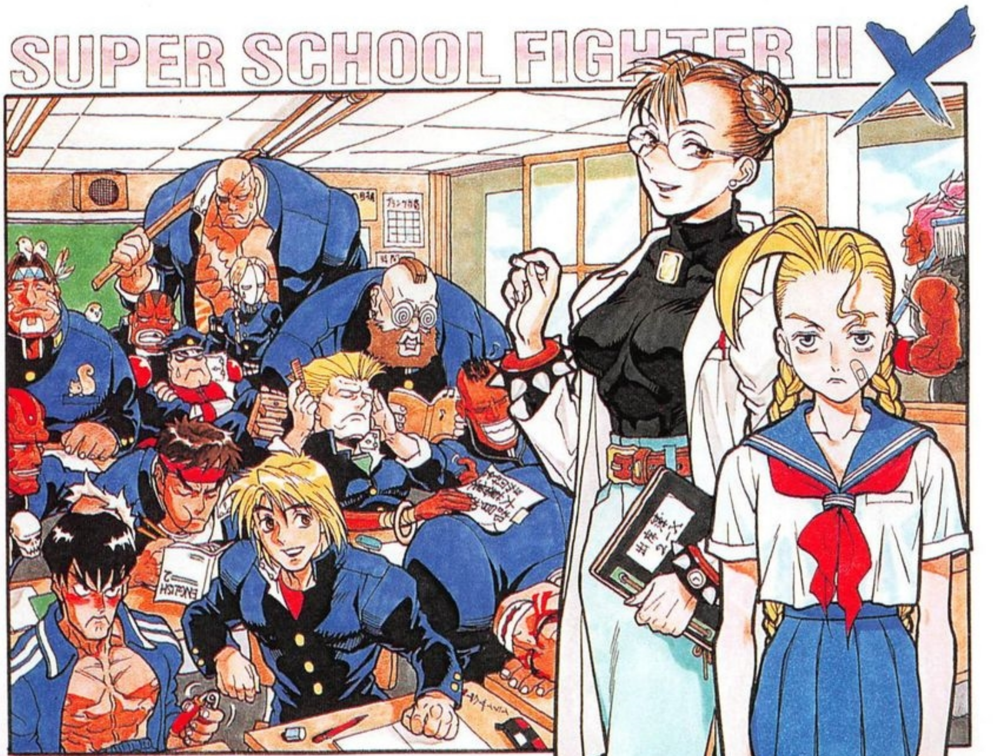
カプコン直営のゲームセンター用の新作入荷告知のために描き起こしたのですが、気が付いたら未使用。サイズはＢ４（SENSEI）

「なんか工業高校みたい（女の子がいないから）」などと言われました。「こんな学校はヤダ」と思わせるような絵を描こうと思ってたので一応は成功か…。「転校生のキャミィちゃんです。みんな仲良くしてあげてね」という感じです。

あと、いちばんゲームをしてくれるであろう注・高校生の人たちに、「がんばれ！」という思いをこめて、「スーパースクールファイター（キミたちのことだよ！）」とつけました。

でも、裏タイトルは「地獄の学び舎」です。（西村キヌ）

ゲーメストカレンダー用イラスト



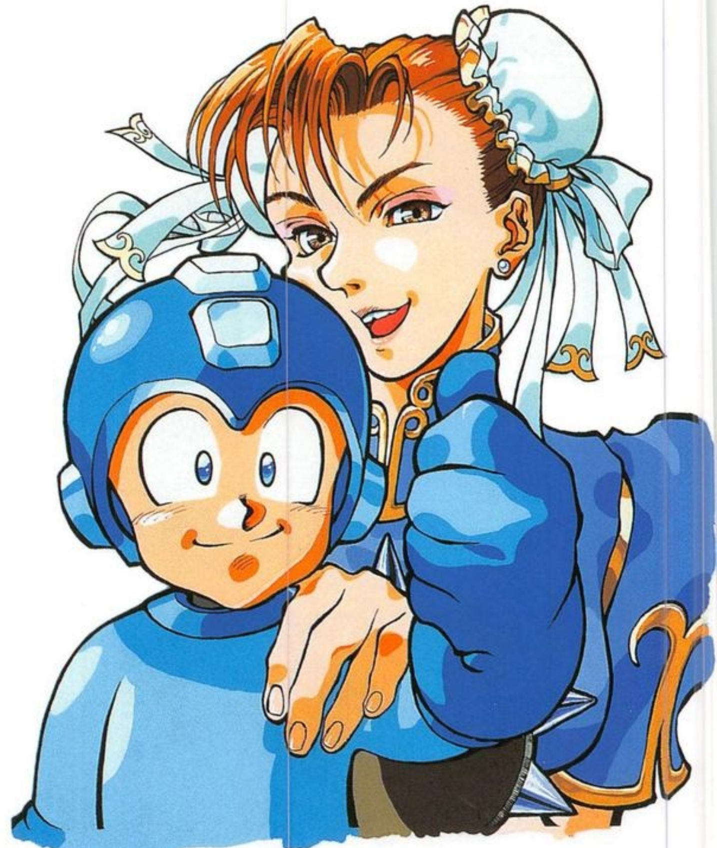
クラブカプコン表紙イラスト

表紙（３点）

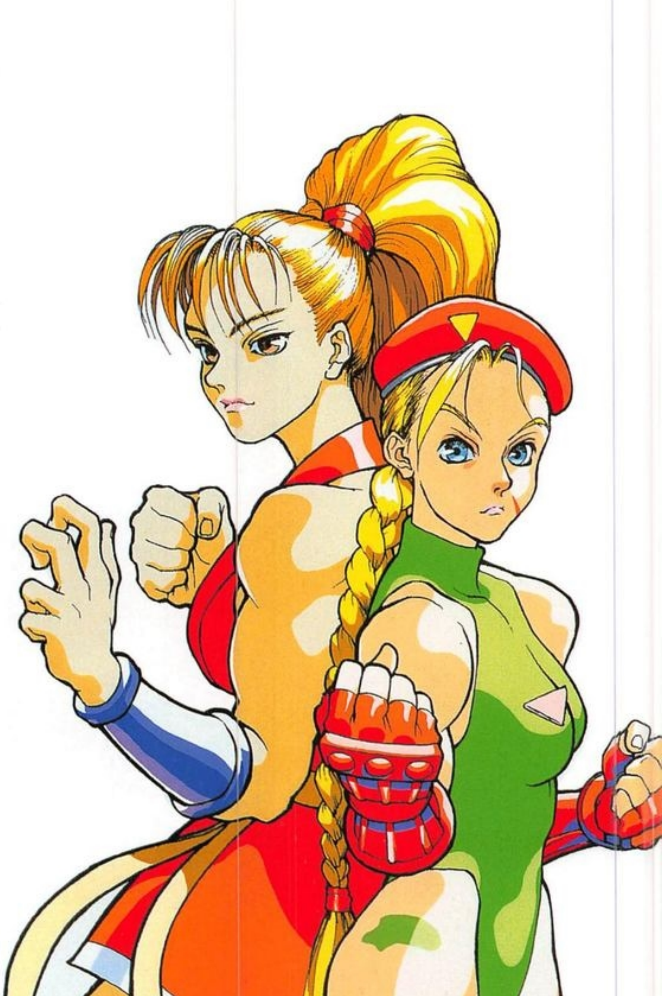
テーマは「二人いてなんか楽しそう」でしょうか。

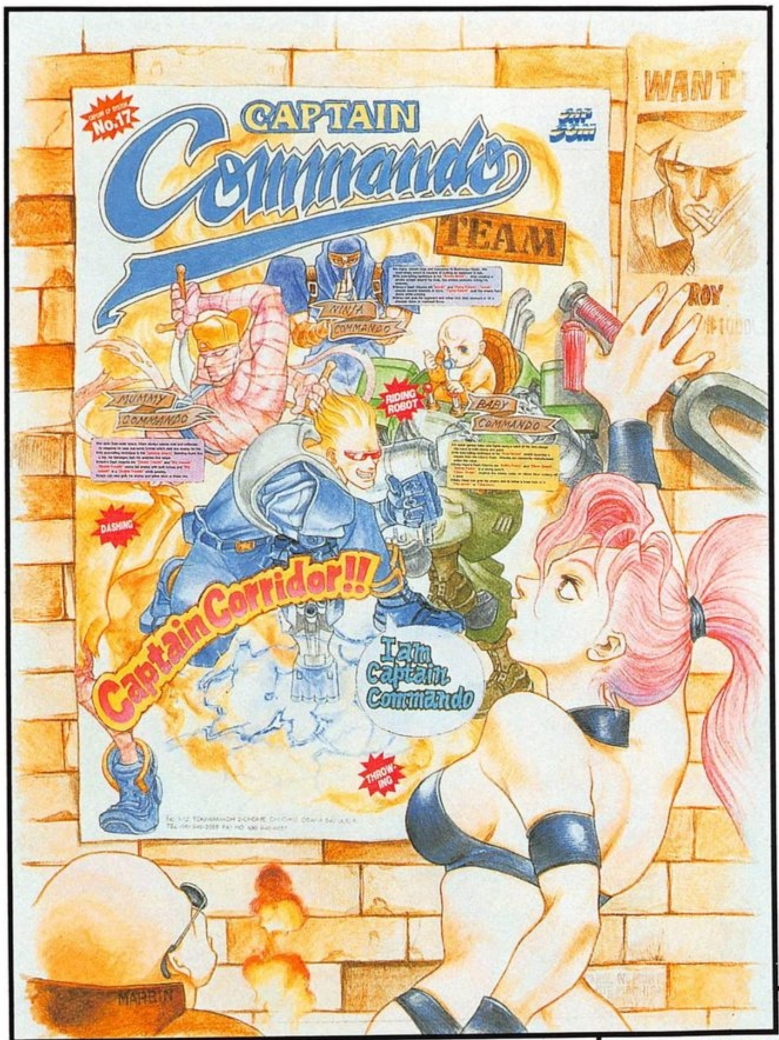
春麗とロックマンは、自分でベロ（アニメショップ）までアニメカラーを買いに行って自分で塗りましたが、あとの２枚は他の方に塗っていただきましたすいません。

（BENGUS）









クラブカプコン用イラスト

キャプテンコマンドー
　マービンとキャロルは気に入ってます。「キャロルの胸あて間違えちゃった」と、ローマ字で入ってます。（BENGUS）

ファイナルファイト
　まん中の下の方に〝Final　Fight〟と入ってますが、掲載時には見事に切れてました。（BENGUS）





▲ザ・キング・オブ・ドラゴンズ



◀虎への道

なにをかくそうキンドラは私が始めてイラストを描いたゲームなのです。入社して間もなく「モンスターの絵をかかぬか」と打診があり、そのときは何も考えずただうれしがって描いたのですが、本当に昔は何も考えてなかった（今も）のでその絵はぜひ忘れてしまいたい。しかし同時にやはり思い出深く、クラブカプコンにイラストを、というときに、真っ先にキンドラをやりたいと申し出たのでした。

でも力むあまり詰め込みすぎて、さらに誌面ではこの上に文字が入り、もっとハンザツに!!カラーインクに初挑戦も蛍光色が入ってて色がうまくでなかったりとなかなか多難な絵でしたが、やるだけやった……という感じでもう許しちゃえ！←しかし機会があればリターンマッチを希望します。（西村キヌ）

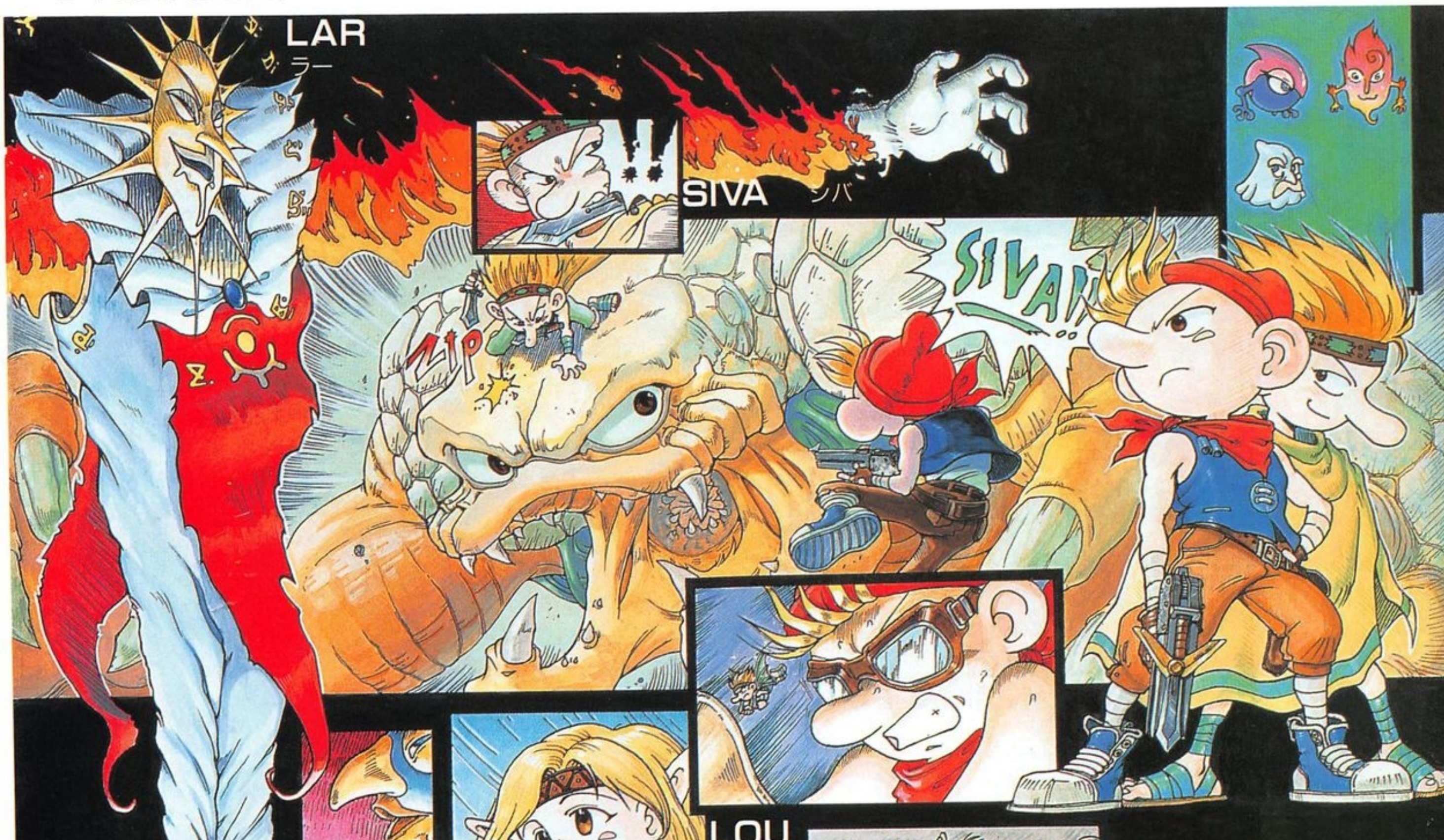
セルに背景を別に描いて重ねてあります。色を入れる前は、どう見てもただののぬり絵でした。よく見ると、塔の字が間違っていたりして、ほほえましいですね。この絵を描く為に、資料として虎への道の基板を出していたので、しばらくの間は、部屋の誰もが虎への道にハマっていました。やり出すと止まらないし、いくらやっても終わってくれないんです、このゲーム。（ショウ）

クラブカプコン用イラスト

ロストワールド▶



これは「CLUBCAPCOM」というPR雑誌に描き下ろしたもの。ワンダー３はカプコンで一番好きなゲーム。この絵が描きたくて会社に入ったようなものだから私は幸福者だ。しかし印刷は最悪で頭を抱え込んだ。時期的にバニッシャーと重なった為にそれほど手も入れられず、ちょっと心残り。（下手だし‥）それでもこの絵が載った次の号にこの絵をまねて描いてくれたお子さんがいて、（投稿ハガキ）とても嬉しかった。模倣は最大の賞賛である。Ａ３ケントにリキテックス。一部マーカー、色鉛筆。（SENSEI）



▲ルースターズ&チャリオット



◀ストライダー飛竜

"クラブカプコン"というカプコンオリジナルの情報誌に何か描き下ろしを！という事で、今まで登場したゲームの中でもあまり絵が描かれていないものをチョイスして、マニアックに展開してみました。文字やカット等もレイアウトに入れ、図解的な感覚をねらったシリーズだったのです。この飛竜もそのひとつです。

本人が企画して描いた割に、中途半端な感じになってしまいました。そのせいもあってか、"クラブカプコン"は3号で休刊となり、シリーズも数点で終わってしまいました。(SHOEI)



▲バース

透明水彩やら色えんぴつやらと、色々な画材を使って模索していたような憶えがありますが、あまり効果はあがっていないようです。資料用に出してきたバースを、昼休み中にクリアしようとがんばったのですが、クリアしきれず、同僚にムリヤリ2P側に入ってもらい、何とか終えた、という事があり、その思いをこの絵に結実！……しきれなかったようですね。つたない作品で、見ると切ないです。(ショウ)

カプコンギャル集合



景品ノート用のイラストなのですが、タイミングが良かったみたいで載せてもらえました。普通だったら絶対描けないものを描けて楽しかったです。（BENGUS）

カプコンマンガ I
クラブカプコン２号掲載
1994年春





スーパーストⅡのスーファミ版コマーシャルの撮影レポート。白ゴマになっている所は掲載時撮影風景のスナップ写真が入っていた。



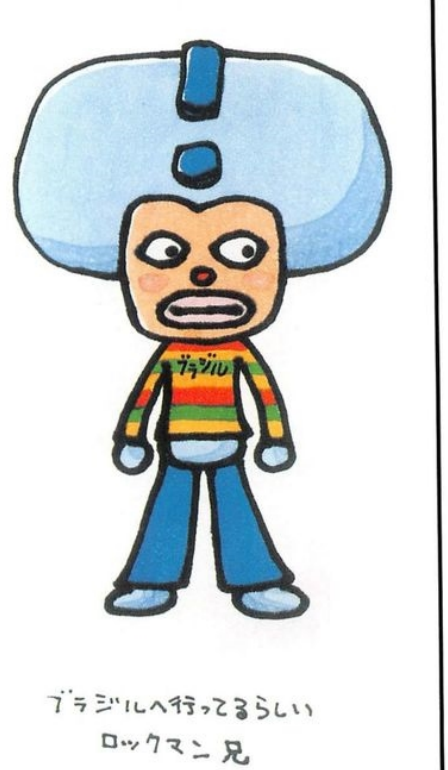
カプコンマンガ2

クラブカプコン創刊準備号掲載
1993年春





この漫画の作者のサクラさんは、このほかにもミョーなロックマンの4コママンガなどを描いている人。詳しくは133ページを見よ。

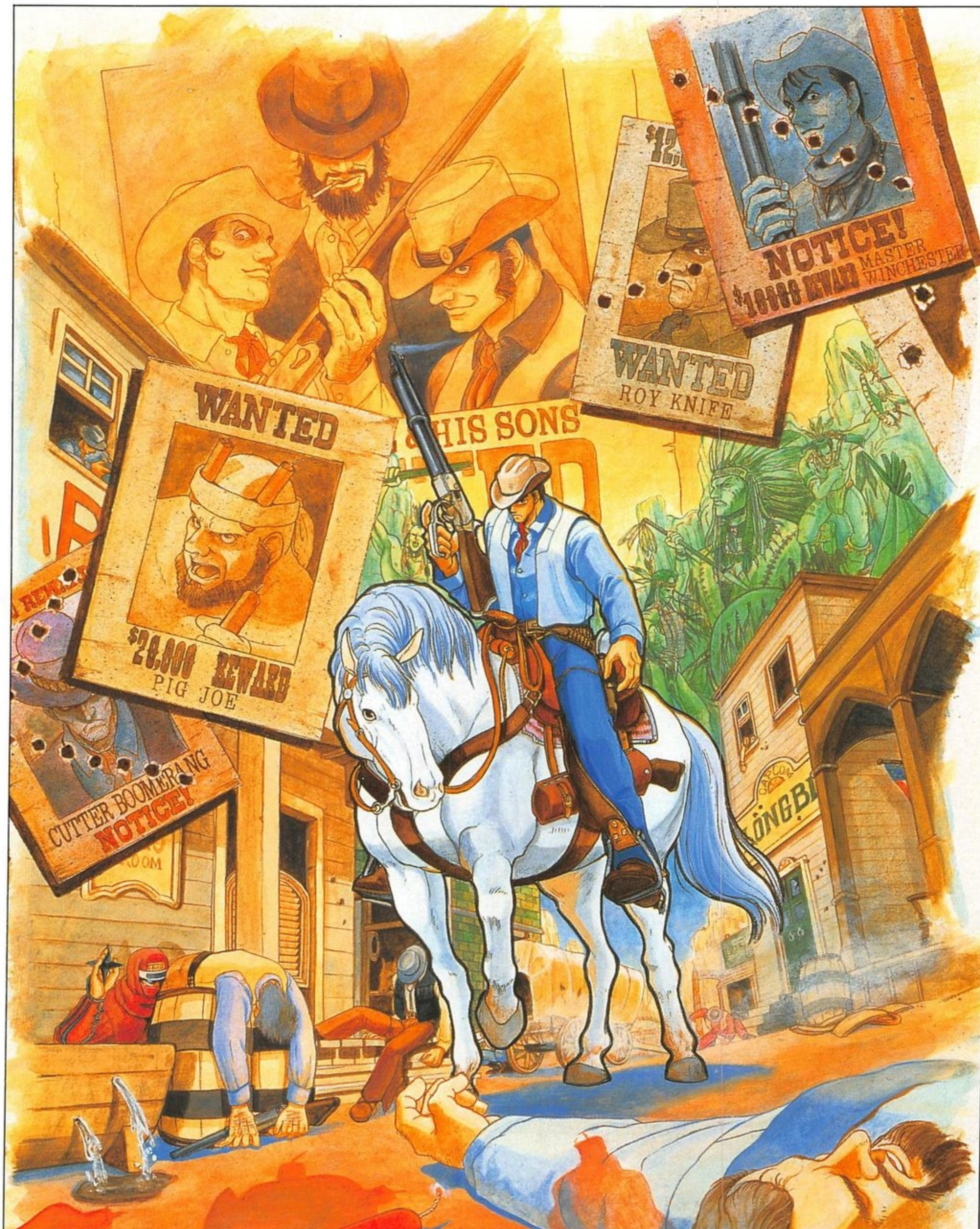


クラブカプコンとは？
What's CLUB CAPCOM

A4サイズ（この本と同じ）のカプコンが発行していた広報誌。P117からのイラストや、このページのようなマンガ、カプコン新作情報など、かなりデラックスな内容となっている。現在は1994年春の3号をもって休刊中。デザイン室のスタッフの人たちもいろいろな形で製作に参加している。

ガンスモーク　　クラブカプコン用

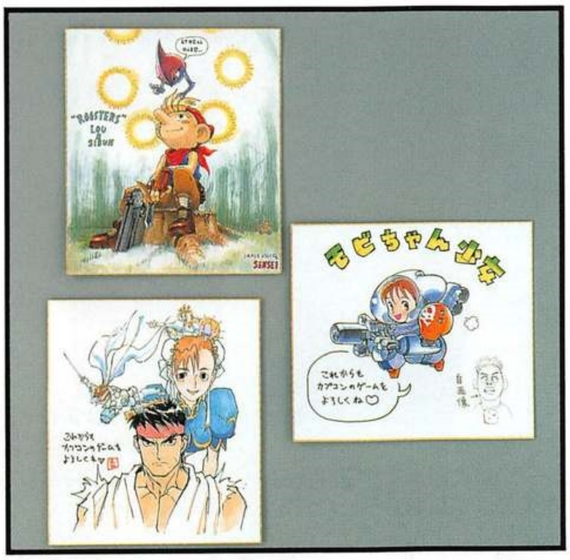
1985年11月発売



愛読者プレゼント

平成8年2月5日消印有効

1.カプコンデザイナー色紙



西村キヌさん。SENSEIさん、BENGUSさんの直筆色紙を各１名に

2.デザイン室福袋

？

デザイン室の皆さんからのプレゼントがつまった福袋。中は秘密。　10名

3.ビデオ　よみがえる藤原京
下でも紹介したビデオアニメを10名様に。

4.ストZERO設定資料集
カプコンさんが製作した非売品の資料集だ。



P128のハガキで応募してください。

ストリートファイターII
よみがえる藤原京







劇場用、TVと次々にアニメ化されるストIIだが、実はもう一つ、ストIIのアニメが存在する。それがこの「よみがえる藤原京」である。

これは、'95年春（3月29日〜5月21日）に奈良で開かれたロマントピア藤原京というテーマ博にカプコンがブースを出展、そこで上映されたもの。完全オリジナル作品だ。細かい部分はインタビュー記事などにゆずるが、その作画レベルは結構高い。内容的にはリュウ、ケン、本田、春麗の４人が695年の藤原京にタイムスリップ、さまざまな見聞をするというもの。一種の学習マンガ系の内容である。

ただし、この作品のキャラクターデザインの段階でカプコンデザイン室が参加しているため、いわゆるカプコンイラストに非常にイメージが近い。その設定画はモノクロページに掲載した。スタッフは以下の通り。

●製作総指揮　辻本憲三
●製作　CAPCOM
●プロデューサー　坂井昭夫　朴谷直治
●アニメーション製作　スタジオぴえろ
●作画監督　都留稔幸
●演出　横山広行
●監督・脚本　鳥海永行





1 アイディアを出す



パターンの違うラフの内から良さそうな奴を選んで下絵作成。
左は全員が『せいろ蒸し』される物でサウナみたいでいいと思ったがSHOEI氏の"せいろ蒸しは死ぬ"との見解からすみやかに中央の『プレゼント』に決定。

2 原画を描く



下絵をトレスして原画をおこす。この際、細部の加筆修正、版権の都合によるキャラの差替えを行い。"手が死ぬ"と半泣きになりながら完成。左はマーカーで塗った着彩イメージ。

Making of Cover Illustration

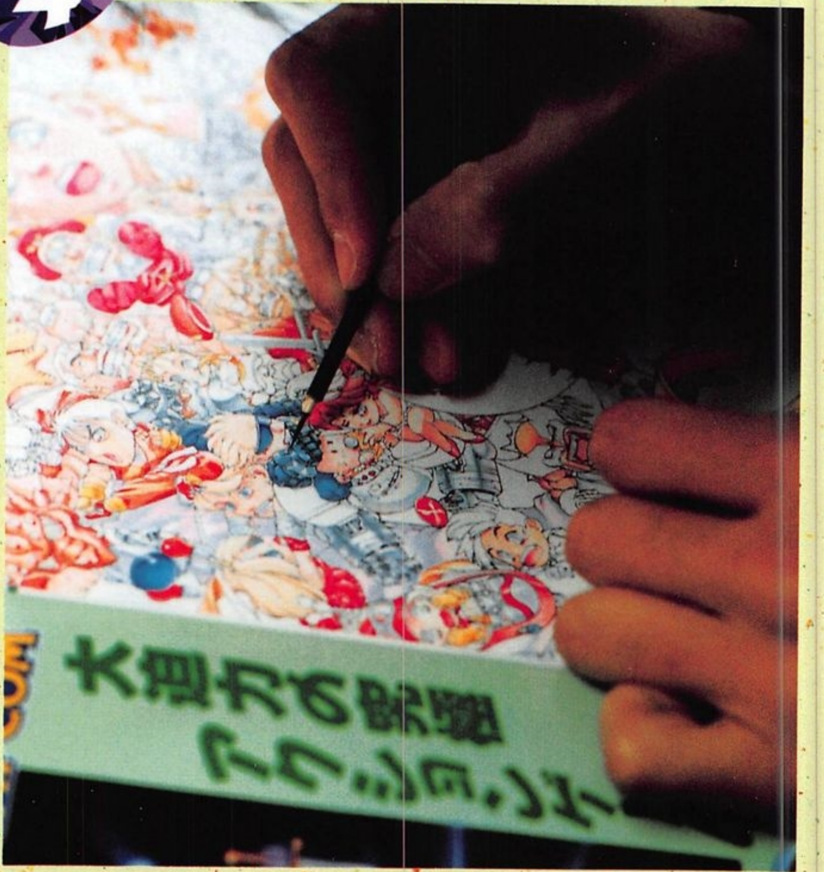
表紙イラストの

3 着彩を始める



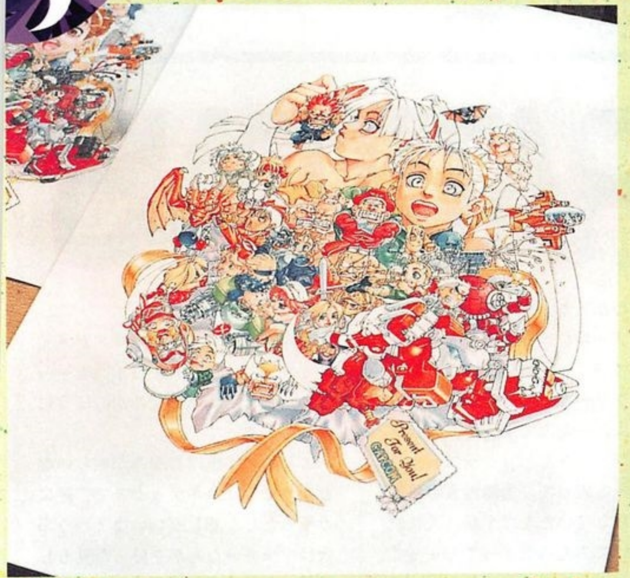
ケント紙にコピーして水張りして塗るが失敗し急遽変更。普通にコピーした物をボードに貼り即着彩開始。今回は軽い感じにしたくてカラーインクを主体に複数の画材を使っている。

4 細部にこだわる



各キャラの資料を見ながら、細部も注意深く塗る事によって存在感が出る。コマンドーの微妙な青の塗りわけもそうだが、やはり極力手を抜かず塗りたいものだ。

5 気分がダレる



青、緑系をほぼ塗り終えた所。完全部分仕上げ型の自分にとって一番中途半端に見えてダレてしまう段階。そんな時は一度寝ると気分転換となり、〝けっこういいかも〟と思える様になる。（締め切りも迫りそんな事は言ってられなくなるのだ）
　フェリシアは着彩手順を別に撮影することとなり一休み。

6 暗色を入れる



前面のキャラに茶色・黒の順に入れる。だいぶ画面が引き締まって見えるようになった。今回は画面を重くしたくなかったので強い黒は入れないようにしている。

7 筆塗り一応完了



全体に色が入った状態。背景の箱等は前面のキャラ達を引き立てるため、余計な模様を入れないようにした。この後色鉛筆で色を落ち着かせる。

出来るまで

8 完成



色鉛筆の処理後、カラーインクで薄くなった線を描き起こし、ハイライトを入れて遂に完成。ハイライトも場合によって（金属の鈍い光沢は色鉛筆、目は透明水彩の重ね等）画材を変えたりと、どの手順でも〝こだわり〟を持って塗るほうがいい絵が出来るハズだ。



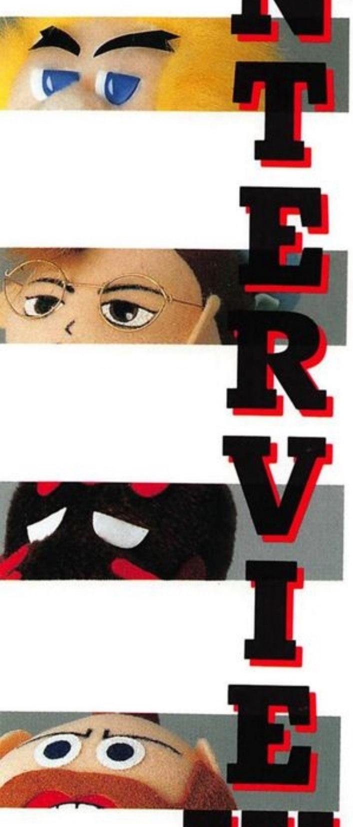
9 完成原稿と使用した画材



最初はアクリル絵の具しか使ってなかったので、すっかりいつもの塗り方を忘れてしまったらしい。いい画材を使ったからいい絵が描けるわけではないことをすっかり証明してしまった感じだがとりあえずは締め切りに何とか間に合って万々歳。

CAPCOM カプコンデザイン室正攻法インタビュー
構成　アナーキャー松井

INTERVIEW ILLUSTRATTONS



いったいあの人たちは何をしているんだろうって社内で言われてました（笑）

1995年9月18日私は大阪の地に立っていた。無論、ついにそのベールをぬぐカプコンデザイン室へのインタビューのためである。その日大阪は快晴だった。

これがカプコン・イラストレーターズの人達だ

ゲーメスト　どうもはじめまして。えーとまずはどこらへんからインタビューをすすめましょう？

SHOEI　まずは自己紹介から始めましょうか？とりあえず私がカプコンのデザイン室の責任者をしてますSHOEIです。

西村キヌ　えー、バース、ストⅡダッシュ、パワードギア、サイバーボッツなどを担当した西村キヌです。デザイン室ではSHOEIさんについで2番目にメンバーとなりました。

SENSEI　えー、パニッシャー、アルティメットエコロジー、パワードギア、サイバーボッツ、クイズ&ドラゴンズなどを担当したSENSEIです。

SHOEI　えーっと、彼が3番目のメンバーになるのかな。

ゲーメスト　そのペンネームの由来はどんな？

SENSEI　ええと、以前1年だけ本当に教師だったんですよ（笑）。非常勤講師をやってました。べつに人よりえらいという意味でセンセイと呼ばれているわけじゃないんです。

BENGUS　エーっと…、何をいったらいいんですかねえ（笑）。とりあえずスーパーストリートファイターⅡから入りました。D&Dのデモ画面やエイリアンvsプレデター、ヴァンパイアシリーズ、ストZEROなどがおもな担当です。

SHOEI　主に中心となってイラストを担当してもらっているのがこの3人なんです。このほかにもいろいろ手伝ったりしてもらっているスタッフをいれると全部で12人ぐらいのスタッフでやってます。

　この3人はイラストだけでなく、ゲーム開発段階でキャラクターデザインもしたりするメンバーなんですよ。ゲームの企画担当からたのまれれば、キャラクターデザインなどもすることがあります。

最初は西村さんからだ

ゲーメスト　では、西村さんから順番にいくつかの質問をさせていただきたいのですが。まずここに入ろうと思ったきっかけなどをうかがいたいのですが？

西村キヌ　私自身はあまりゲームとか知らなかったんですよ。ただ弟が好きで。一緒にゲームセンターとかに行って見て、印象にのこったのがマジックソードなどの一連のカプコンゲームだったんです。で、きれいなグラフィックだし、イラストもうまいなーと思って。当時短大で日本画を専攻していたんですが、入社試験をうけてみたら受かってしまって。もう2月だったし、だめかと思ったんですけど、本当に運良くというか…。入ってからは、マッスルボマーのラッキーコルトを7割方くらいつくって（あとはザラゾフとつかいまわしだった）、そのあとこちらに来たんです。

SHOEI　最初デザイン室って私一人でやってたんですよ。ところがだんだん仕事が増えてきて、さすがにつらくなりまして彼女を引き抜いたんです。人員増強の一環として。

　で、いろいろ物色して比較的新人で引きぬいちゃってもあまりまわりに迷惑のかからない人ということで彼女に声をかけまして。

　それまでは、企画担当やドット絵の担当者にその場その場でイラストとかは描いてもらっていたんです。でもさすがに普通の仕事をしながらやるというのはしんどくて、ちゃんとシステムを立てようと考えたんです。

ゲーメスト　それでは西村キヌさんの初担当イラストは？

西村キヌ　えーと、バースですね。実際にゲームに登場しないキャラのイラストです（笑）。一応キャラクターもいたほうがいいとSHOEIさんがいわれて。その次がダッシュですか。

SHOEI　あれ実はゲーム発売後に描いたんですよ。だから発売当初のパンフやゲーメストの記事には載ってないでしょう。

ゲーメスト　あれは読者の間でも人気の高いイラストですね。

西村キヌ　ありがとうございます。昔の絵なんて、はずかしいなあ…。

ゲーメスト　パワードギアやサイバーボッツはキャラクターのほうのイラストを？

西村キヌ　そうです。メカに関しては開発のキャラマン（グラフィック担当者）の人がデザインを起こし、SENSEI氏がトレースしてイラストに仕上げました。

ゲーメスト　画材なんかはどのように選ばれますか？

西村キヌ　大体リキテックスがメインです。私は、もともと日本画をやっていたんで透明水彩なんかのほうになじみがあって…。

　とりあえず重厚な厚みが欲しいなというときはリキテックスで、逆にカラっとした感じがいいなという場合はマーカーなんかを使ったりもします。コピックというアルコール系のマーカーで。

ゲーメスト　好きな画材みたいのはありますか？

西村キヌ　そのコピックマーカーなんかは使いやすいですね。最近はカラーインクなども使います。サイバーボッツなどはカラーインクでしあげてます。エンピツで描いておいて、それをコピーしたものに彩色してゆくんです。

ゲーメスト　紙なんかはどんなものを？

西村キヌ　エンピツ画なんかの場合は市販の漫画原稿用紙がちょうどいいサイズなので使用しますね。あるいはその辺にあるコピー用紙を使っちゃったり（笑）。マーカーでぬる場合はカラーコピー用紙に原画をコピーしてそこに直接色を塗ってます。カラーインクやリキテックスなどの紙の水ばりが必要なものはそれなりに厚手の紙にしますが。マーメイドなどの表面のザラザラした紙はあまり使用しませんね。ケント紙とかが多いですね。

ゲーメスト　紙のサイズなどはどのくらいなんでしょう？

西村キヌ　あんまり大きなものではないですね。最大でもA3ぐらいで、単体イラストなどはB5からA4ぐらいですね。細かい作業はいやじゃないですし。大きい絵だと塗る所が広くてつらいので。（笑）

ゲーメスト　この仕事をしていておもしろいところ、ってどんなとこでしょう？

西村キヌ　おもしろいと同時につらいところなんですが自分よりうまい人の作品とかをみて刺激をうけたりしながら、自分の絵が段々レベルアップしてゆくことかな。やっぱり以前描いた絵とかを見てうわーなんて絵を描いてたんだ私は！とか思うんですよ。自分に足りないとことかも見えてきて。それが、あるとき自分のビジョンに近い作品なんかができたりすると、その瞬間は「もしかし

て天才!?」とか思ったりして（笑）。ま、１週間ぐらいするとまたウワーとか思ったりするんですけど。

ゲーメスト　自分の描いた絵を後から見るのってやなものですか？

西村キヌ　そのときに最大の力で描いていたものならそうでもないです。そうでない場合はそれはありますね。

ゲーメスト　絵を描くさいに資料とかは見ますか？

西村キヌ　見るほうですね。写真系の資料がほとんどです。人のイラストとかはあまり見ませんね。

ゲーメスト　好きな漫画家かイラストレーターはいますか？

西村キヌ　ウィザードリーなどを描いてる末弥純さんですね。ゲームイラストというのを意識しはじめたのはあそこらへんからですね。その次にウチのAKIMANさん。

あとサイバーボッツのときに荒木飛呂彦さんにはまってました。ほかには、作品として島本和彦さんとかも好きです。

ゲーメスト　イラストとかは子供のころから描かれていたんですか？

西村キヌ　そうですね。大きくなったら絵を描く仕事をしたいと心密かに思っていました（笑）。お話がつくれないのでマンガ家はムリだし、じゃあ何？といわれると…やっぱり今の仕事は天職なのかなあ!?

ゲーメスト　いままで描かれたなかで気に入っているものとかはありますか？

西村キヌ　サイバーボッツですかね。それもゲーム中のデモなどが好きですね。あのころはもう完全にきれてましたから（笑）。やるだけやって、なにも思いのこすことはありません。あとは、クラブカプコンに描いたキング・オブ・ドラゴンズの絵ですね。あれは、クラブカプコンというカプコンの広報誌で描いたもので、オフィシャルの広報用イラストとはまた別の感じで描けましたので、いま思うと楽しかったです。

次はSENSEIさんだ

ゲーメスト　では次にSENSEIさん。

SENSEI　はい。

ゲーメスト　デビュー作は何ですか？

SENSEI　メインイラストとしてはパニッシャーのポスターが最初ですね。締切ギリギリまで描いていたんですが、いま提出しないともう製品にまにあわない、というとこまできちゃって泣く泣く出したんです。

ゲーメスト　パニッシャーはアメリカのマーヴルコミックスが原作ですよね。そこらへんで原作のイメージに近づけるのに苦労されましたか？

SENSEI　いやもう全然だめで。勘弁してください（笑）。描けないですね、あれは。

ゲーメスト　好きな漫画家さんとかイラストレーターさんとかはいますか？

SENSEI　いろいろいますね。うまければ一通り見てます。どちらかというと、あっさりしたものより緻密にガーっと描き込まれたものが好きですね。特に好きな人を一人か二人あげろ、といわれるとちょっと厳しいですね。

ゲーメスト　絵はやはりずっと描いてらしたんですか？

SENSEI　ええ。子供のころから親が買ってきてくれた高価な図鑑にクレヨンで怪獣の絵とかを描いてました。親も絵を描く人だったのでそこらへんは寛容でして（笑）。

ゲーメスト　カプコンに入られたきっかけみたいなものはありますか？

SENSEI　えー、ここにくる前は中学の非常勤講師なんかをしてたんですが、そこの生徒がよくゲームの話をするんですよ。それで一回ゲームセンターにいってみたんです。そこでチャリオットというゲームの雲のボスを見て、すげぇ！って思いまして。それで正規の教師になれるかどうかも保証はないし、一応一般企業も受けておくか、と思ってカプコンに履歴書とかを送ったら、面接にこいと電話がありまして。が、実は教員採用のほうも、受かってしまってたんです。でも、こちらにきて後悔はしてません。

ゲーメスト　カプコンに入られる前と入られた後で印象とか変りましたか？

SENSEI　まずおどろいたのが、なんでも社内でやってしまってる、という点ですね。外部のデザイナーやイラストレーターに発注してるのかと思ったら、SHOEIさんはタイトルのロゴつくってるし、AKIMANさんはイラスト描いてるし。デザイン室という存在も知らなかったし。まあちょうど私が入社したぐらいから動きはじめたんですが、研修後ここに配属になりました。

SHOEI　新卒でいきなり入ってきたのは彼が最初ですね。以後毎年とってますが、みんなゲーム会社にこんな部署があるとは思ってないらしくて、社内を見て回ったときなんかにデザイン室を見ると、なんか変ってるし手書きで絵描いてますし、おもしろそうだな、いうことで配属を希望する子が結構いますね。ただ毎年１人入れられればいいほうです。

ゲーメスト　比較的人気の高い部署なんですね？

SHOEI　そうらしいです。なにしてるかわからんし、怪しいですし（笑）。

ゲーメスト　なるほど。では本題にもどらさせていただて、よく使用する画材とかはありますか？

SENSEI　僕の場合、ポスターなどのメインビジュアルが多いので、メインはリキテックスですね。紙はケントボードなどがメインです。やたら部屋にあるもんですから（笑）。サイズは締切までの時間で決めますね（笑）。だいたいB２からB４ぐらいですね。あまり小さいと精密描写が苦手なもので。

ゲーメスト　画材などは？

SENSEI　メインはリキテックスですね。透明水彩や油絵用ではクサカベの色合いなんかが好きですね。まあ、会社に入ってからはあまり使ってませんが。

ゲーメスト　資料とかはどんな？

SENSEI　サイバーボッツのバックの地球なんかはNASAの写真とかを見てます。また、SFっぽいイラストなんかは、ほかのイラストレーターの方の作品とかをジーっと見て、パッと自分の作品を見るんですよ。で、「うわッ下手だ！」と思ったらそこであわてて直すんです。それが別に大丈夫だな、っと思ったらそのまま進めます（笑）。

ゲーメスト　この仕事で一番おもしろいところってどこでしょう？

SENSEI　形に残るところですかね。ゲームセンターとかに自分の描いたポスターとかはってあるとうれしくなりますよ。

ゲーメスト　逆につらいところとかは？

SENSEI　うーん、最近は別に。ただ私朝寝坊なんで、たまに遅刻してしまいます。すみません。

そしてBENGUSさん

ゲーメスト　エーではBENGUSさん。絵を描き始めたのは？

BENGUS　うーん、子供のころからですね。

ゲーメスト　では絵はずっと描いていらしたんですか？

BENGUS　いや、そういうわけでもなくて。中学ぐらいまではアニメとかマンガの絵の模写ばっかりしてました。でも高校ぐらいになってからはほとんど描いてませんでした。ただ、好きなことは好きだったんで、コンピューター関係の学校にいってたんですが就職のさい、挑戦してみるかという感じでカプコンに応募してみたら、受かったので。

ゲーメスト　なるほど。デビュー作は？

BENGUS　会社に入って最初にやったのはD&Dのこわせるテーブルとイスを作りました。その後にキャラセレクトやデモの人物とかしました。

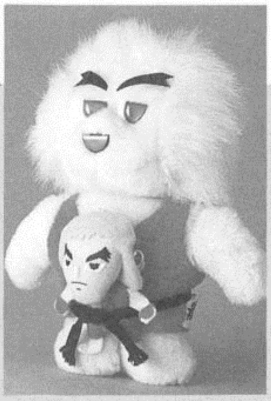
エイリアンvsプレデターまではゲームのほうのグラフィックをやってたんですよ。スーパーストIIのイラストやるんでこっちに連れて来られました。

西村キヌ　人買いに売られるようにして（笑）。

ゲーメスト　好きな漫画家さんとかイラストレーターさんとかいますか？

BENGUS　うーん、漫画家では永井豪さんとかですね。あとさくらももこさんとか。

西村キヌ　なぜに、さくらももこな



PROFILE

ネーム
SHOEI

デザイン専門学校卒業後、デザインスタジオ、フリーイラストレーターを経て86年(株)カプコンに入社。

デザインスタジオでは、家電メーカーのショールームでディスプレイを作ったり、お菓子のパッケージ等をデザインし、フリー時代には、某大手ゲーム会社のポスターも手掛けた。後に、これがきっかけでTVゲーム業界に入ることになる。

カプコンでは、4年間キャラクターデザイナーとしてゲーム開発に参加。数々の怪しい作品を世に送り出した。デビュー作は、「虎への道」のザコキャラAその他に「戦場の狼II」のプレイヤー等がある。その中でも一番印象に残っているのは、「ストII」のリュウとケンで、さすがに現在の目で見ればつらいものがあるが、当時はそのパターン数に驚愕したものだった。その後「ストII'（ダッシュ）」を最後にキャラクターデザインから足を洗い、入社当時より、タイトルロゴ等のデザインまわりの仕事をしていたのがきっかけで、デザインチーム結成、後にデザイン課としてゲーム開発のサポート、販促物制作、ライセンス商品等、多数の仕事を受け持ち現在に至る。

仕事場では、オ○クやマ○アの人が多いので、自分は一番普通人だとずっと思っていたのだが、どうやらまわりは全然そう思っていなかったことに最近気付いた。

「こんなはずじゃなかった…」という失敗を多々繰り返しながら、ほかのデザイナー共々悪戦苦闘する日々が続く。

の（笑）。
SHOEI　とりあえず、一世を風靡したものがすきなんだよね（笑）。
ゲーメスト　カプコンに応募しようと思われたきっかけみたいのは？
BENGUS　うーん、なんでカプコンにしようと思ったのかは忘れちゃいましたね。まあ以前からゲーメストなんかでカプコンの開発者イラストを見ていてうまいなあ、と思ってましたし。
ゲーメスト　ゲーメストは読んでらしたんですか？
BENGUS　ええ、けっこう古くから。
ゲーメスト　どうもありがとうございます（笑）。カプコンに入る前と入られた後では印象は変りましたか？
BENGUS　コンシュマーの開発とアーケードの開発が結構はなれた場所にあるんですよ。こんなに離れてていいのかなって。そんなような感じです。
ゲーメスト　なるほど。
BENGUS　仕事的には思ったほどきつくないというか。一応社会人だから、もっときちっとしなくてはいけないかと思ってたんですが。
ゲーメスト　画材なんかはどんな？
BENGUS　やっぱりリキテックス、マーカー系が多いですね。紙なんかは、やっぱりコピー用紙とか（笑）。
ゲーメスト　コピー用紙とかはにじみませんか？
BENGUS　そうでもないです。
SENSEI　コピックというマーカーがアルコール系なんでにじまないんです。
西村キヌ　コピー用紙とかはあまり厚さがないんで、下絵に重ねて上からトレースしたりというのがやりやすいんですよ。
ゲーメスト　いままでの絵のなかで比較的気に入っているものとかはありますか？
BENGUS　ウーン特にはないですねえ。みんな気に入ってて、みんな気に入ってない。
ゲーメスト　資料的なものは見るほうですか？
BENGUS　わからないことがあったら調べるぐらいですね。資料を見ながら描くほうではないです。
ゲーメスト　この仕事で楽しいところってのはどんなところですか？
BENGUS　実際に絵を描いているときが一番楽しいですね。
ゲーメスト　逆につらいときは？
BENGUS　特につらいと感じたことはないです。しいて言えばこのインタビューが入社以来、一番緊張してます。
ゲーメスト　なるほど（笑）。

最後にSHOEIさん

ゲーメスト　エーっとではSHOEIさん。好きな漫画家さんやイラストレーターさんはいますか？
SHOEI　うーん最近は絵は描いてなくて。小中学校のころは漫画づけでしたけどね。その当時好きだったのは永井豪とか松本零士とかですね。アニメとかも見てましたね。マジンガーZとかヤマトとか。僕はガンダムよりもヤマト世代のほうなんで（笑）。
西村キヌ　で、サイバーボッツのキャラデザインなんかもSHOEIさんにアドバイスしてもらったんですが、デザイン的にはスーパーロボット系の世界ですね。
ゲーメスト　ドリルとかついてて？
SHOEI　いいですね、ドリル。大好きですよ。（一同、真剣にうなずく）
西村キヌ　SHOEIさんの本棚のなかって、ゲッ○ーロボのソフビ人形であふれてるし（笑）。
SHOEI　最近の新しいゲッター○ボとかはだめですけど。
ゲーメスト　と言いますと？
SHOEI　最初マジンガーZというのがあったじゃないですか。あれのエンディングかなんかで内部図解というのが出てくるんですよ。それを見てしびれてしまいまして。それからはマジンガーZの内部図解ばかり描いてました。

そのあとでゲッターロボがはじまったんです。で、見てたらこれが変形するじゃないですか。もうすごいインパクト（笑）。しかもいろんな組み合わせがあって。そんな影響もあって、よくアニメのイラストコンテストなんかに応募してましたね。ただ将来、別にイラストで飯くっていこうとは考えてなくて。
ゲーメスト　じゃあなぜこの道へ進もうと思われたんですか。
SHOEI　とりあえずデザインの専門学校に行って、デザインスタジオにはいったんです。で、そこがTVゲームの広告関係の仕事をしてまして、私も某ゲーム会社のポスターの仕事を請け負ったんです。それまではインベイダーでさえやったことなかったんですが。

それでゲーム業界というのを知ったんです。あるとき求人誌を見ていたらカプコンの募集が出てたんです。イラストレーターやアニメーターの経験者、またはそういうものに興味のある人大募集というのが。それでとりあえず応募してみたんです。
ゲーメスト　最初からこういうお仕事をされていたのですか？
SHOEI　当初はゲームのグラフィックを担当してました。ただ絵を描いたりロゴなどのデザインの仕事もときどきしてました。そういう状態が4年半ぐらい続いて、ちょうどストⅡが終わったぐらいですが、ゲームのグラフィックとデザインの仕事を両立させるのはしんどくなってきたんですよ。

それで上司にデザインだけに集中させてくれってたのみまして。で、ナイツ　オブ　ザ　ラウンドあたりでゲームの担当をはずれたんです。その後1年半ぐらい自分一人でタイトルロゴなどのデザインをやってましたね。僕は入社後タイトルロゴをずっと担当してまして、サイドアーム以降のタイトルロゴはだいたいやってます。
ゲーメスト　いつのころから人を増やされたのですか？
SHOEI　ストⅡダッシュのときにメインイラストからロゴ、ゲームのグラフィックまで一人で担当することになっちゃたんです。あのときは正月中もずっと仕事だったんですよ。さすがにきつくて。それで一人増やしてくれとたのんで、西村さんに来てもらったんです。その後はいきなり人が増えました。倍々ってかんじで。一応実際に絵を描く人はAKIMANさんを入れて7人です。ほかはいろいろな事務をしてくれる人とか、パンフレットなどのデザイナーの人ですね。あとアメコミなどの翻訳を担当している人もいます。

こういう形で一つの部署として成立したのは最近でして、それまでは野放しというか、野ざらし状態というか（大笑）。いったいあの人達はなにをしてるんだろうって、社内でもいわれてました（笑）。社員なんだろうけどあんまり表にでてこないし。
ゲーメスト　なるほど、そうですか。

PROFILE



西村キヌ

1969年生まれ　性別：女　血液型：A'（ダッシュ）

小さいころから本やノートに落書きばかりしていて親が学校に呼び出されたりした。小学一年の図工の評価は「3」。今じゃその落書きで飯喰ってるぜヘイ!!

1991年カプコン入社。最初に作ったのは「マッスルボマー」のラッキーコルト（7割くらい）。その後デザインチームに参加、「バース」のキャラクターが初仕事。以降「ストⅡ」関係、「パワードギア」などを経て、最新の仕事は「サイバーボッツ」。

◎特徴
字がへた。必殺技として目から殺人光線「みじんこビーム」を発射し、通ったあとにはペンペン草も生えない。そんな彼女にも弱点があり、1日7時間以上眠らないと機能停止してしまうのだ！「誰や勝手なこと書いとんのは!!おまえかーっ!!」それでは皆さんごきげんよう、さようならーッ!!

◎趣味
読書。仕事にあまり関係ないような本をよく読む。だいたいは海外ハードボイルド冒険小説と歴史もの。もうひとつは、「ふかづめ」。爪の間に絵の具が入るのがいやなので、よくそうなる。

◎好きなマンガ家
荒木飛呂彦（サイバーボッツのとき、自分だけ大流行）、島本和彦、そのほか。うまい人はもちろん、真摯に作品と取り組んでいる人が好きです。（敬称略）

◎資料
資料集めは習性になっていて、そのとき描いているものの資料はとりあえず押さえてしまう。だからロボットアニメもプロレスも格闘技も全部資料なのです。うそです。

◎BGM
ストⅡのときは北斗の拳とかロッキーなどの勝負系、サイバーボッツなどはロボットもの、ファンタジー系は民族音楽などを聴きます。だいたいアニメソングがアツくてはまるようで、「くっ、カッコイイ〜!!」などと言ってしまったりしますが、酔いながら描くのはなかなか良いものです。（⬅はたから見ればバカですが）

◎心がけていること
ゲームをやる人は大半が男性ですので、男の子がカッコイイと思うのはどんなときか？ということをつねに意識しつつ、娘としての自分の心になるべくウソをつかずにすむようバランスをとりながら、そのときの自分にできる最高のものを世に出していきたい、と思っています。

◎これからの抱負
自分でワクを設けず、いろんな分野のデザインに挑戦したい。そのためには、デッサンの正確さとデザイン上でのパンチ力の、両方を身に付けなくては。
「運命と闘い続けるのが人間!!」
「流した汗は嘘をつかない!!」これだーぜー!!
では。

大変だったんですね。
SHOEI 部署として部屋をもらえたのが3年ぐらい前で、それまでは同じ企画のなかで居候してたんです。開発の部屋の中にちょこんと（笑）。
今でこそデザイン室って社内で認知されてますけど、当時は本当にあのきたない人達はだれ？って状態でしたから（笑）。本当にちらかってて、きたない机で。原画とかもそこらに野ざらし状態で。そんなとこの片隅でなんかやってる変な人達という感じで。朝来ると床で寝てるし。非常に怪しいぞって（笑）。
ゲーメスト ウチとよく似てますねえ。（笑）
SHOEI 他の会社はどういうシステムなんだかはよくわからないんですが、うちは、アーケードに関しては基本的にすべてを社内でやってしまうんです。イラストからポスターのデザイン、ゲームのロゴまで。社内でならゲーム自体がよくわかってるし、作品そのものにも深く関われますし。昔からそういう考えかたで。そういう考えがあったからこそ、こういう部署ができたんでしょうね。
ゲーメスト デザイン面は一通り見てるんですか？
SHOEI 何から何まで、ってわけではないんですが。一応絵的な部分には必ず関わるようにはしてます。あとタイトルロゴ、パンフレット、ゲームのインストカード、イベントなんかで使うスタッフTシャツなんかはウチでやってます。あと、プライズゲーム系の賞品、時計やらぬいぐるみ、ノートなどのデザインやイラストもやってます。
ゲーメスト 主に使われる画材とかはありますか？
SHOEI 最近は絵はあんまりやってないんです。たまにほかのデザイナーの手伝いなんかはしてます。ロゴなどは最近はパソコンのマックを使ってます。
それまではリキテックス、アクリルガッシュあたりですか。カラーインクなんかはあまり好きじゃないんです。あとメインにはエアブラシをよく使います。アニメセルを使う場合はアニメショップにいって材料買ってきて自分でセル画をつくります。
ゲーメスト ターボのイラストなんかも社内でセル画にされていたんですか？
SHOEI そうです。好きなんですよ、ああいう作業が（笑）。いろいろな手法をやるのが好きなんです。で、一度やった手法はもうやらない。毎回イメージがバラバラになってしまうんですが（笑）。スパIIXとかただの鉛筆画ですけど、あれ、本当にねらってやってるんですよ（笑）。よく時間がなかったんだろうとかいわれましたが。ほかの部署からは早く清書しろとかいわれましたし（笑）。インパクトがあると思ったんですよ。色が氾濫してる世界だから、逆にモノクロにしたらおもしろいかなぁと…。
ゲーメスト あれ、豪鬼だけ着色されたものがありますね？
SHOEI あれは海外のショーで使うということになって、急遽色をつけてもらったんです。
あの鉛筆線だけ、ってのは結構気に入っています。まあ、2度通じるとは思いませんが。ああいうこともできるよ、ということです。
ゲーメスト 毎回どういうタッチでいくかを決めてから作業に入るんですか？
SHOEI そうですね。だいたい担当になったデザイナーと相談してからですね、「今回どういう感じにする？」という風に。
で、とりあえず、いいか悪いかまだわかんないけども、今回はこんな方向性でいこうかっていう指針を示してあげるんです。描くほうには、たいてい迷いがあるんですよ。どうやったらいいんだって。それを助けてあげるんです。まあ、口からでまかせ的な部分もありますが（笑）。
西村キヌ そうだったのか!!
SHOEI まあ、うまくいけばいいんですけどね。毎回毎回芸風がかわるのには社内的には怒られるんですが。
西村キヌ 毎回リュウの顔が変るっていわれて。その時の自分で最高の絵を描いているつもりなんですが。そのキャラクターの根本的な部分を理解していれば、別に顔が変ったってそれはそのキャラクターの別の一面になると思うんです。
SHOEI 難しい問題なんですけどね。
ライセンス的な問題からすると本来はあまり変えないほうがいいんです。
西村キヌ 毎回同じでもあきられてしまうじゃないですか。意識的に毎回芸風をかえるようにはしてます。
SHOEI まあ、毎回中途半端な技術レベルのまま次にいってしまう、という欠点もありますが。ストIIなんかもここまで長いシリーズになるとは思ってなかったし（笑）。
でも逆にアニメとかにする場合、これ、といった決定版的な絵がないんで、イメージを伝えるのに苦労してますね。

幻のストIIアニメ?!

ゲーメスト エー読者の皆さんにはわからないでしょうが実はここまでオフレコの危ない話が続いてました。危ないんで当然カット。次は藤原京アニメの話を。
SHOEI あれは奈良でやってた奈良博にカプコンのパビリオンを出したんですが、そのときに上映したものなんです。入場は無料だったんですが、あんまり告知とか出さなかったんで、関西圏以外の人にはあまり知られてないでしょうね。あのアニメは劇場版とは制作会社が違うので一からイメージを作りなおさなきゃいけなかったんです。それで、彼女に直接キャラデザインをやってもらったんです。
西村キヌ メインキャラをだいぶ描けるようになってきたんでやってみようと。
SHOEI そういうわけで、あのアニメはうちのオフィシャルイラストにかなり近い絵柄になってます。本当はもっと多くの人に見てほしいんですけどね。
もう原画のレベルからチェックして。いろいろ直してもらいました。
ゲーメスト 声優さんは映画とは違いますよね？
SHOEI 本田だけは一緒です。

少し深いつっこみ

ゲーメスト 新しいゲームとかを作るときにキャラクターのデザインとかにはどの段階から参加するんですか？
SHOEI これはケースバイケースですね。かなり初期の段階から企画マンと打ち合わせながら進めることもあるし、もうゲーム上で実際にキャラが動いてるのを見て絵に起こす場合もあります。企画から話が来る場合は「主人公タイプで」とか、女性キャラ、脇役タイプというような指示がくるんです。ゲームにより関わりかたはバラバラですね。サイバーボッツなんかは一からデザイン室でキャラを起こしてますね。
ゲーメスト オープニングやデモ画面の原画はほとんど担当なされてるんですか？
西村キヌ ええ。あれは企画マンか



PROFILE

SENSEI

昭和43年　福岡生まれ。
大学卒業後、一年間中学校にて非常勤講師をしていたが、「ワンダー3」にショックを受けてカプコンに92年入社。デザイン制作課ではメインイラスト、遊び方説明用のイラストを中心に制作。作品に「バニッシャー（93）」、「ULTIMATE エコロジー（94）」、「パワードギア（94）」、「クイズ&ドラゴンズ（94）」、「バトルサーキット（未発表（94）」、「サイバーボッツ（95）」等がある。
（人格）
血液型O型、乙女座で左利きの独身。担当した作品はヒットしないという不名誉なジンクスを持ち、なかなかこれを払拭できない不幸な男。人生に大きな野望は持たないが、特に絶望もしていない小心者の会社員。空想にふけるのが好きで休日はぼんやりして過ごす。最近どんどん上手な新人が入ってくるので少々あせりを感じている今日この頃。座右の銘は、「悠々として急げ」。夢は「もっと絵が上手になること。」さて次に担当するゲームの、明日はどっちだ？
（絵について）
メインイラストは製作期間（締め切り）によってサイズ、紙等が変わります。
紙は時間があるときはB2中目ケントボードもしくはアクリル用のキャンバスボードを使います。（私の場合はケントボードをよく使います。）時間がない時、私はB4かA3のM-1ブロックという本来は色鉛筆やマーカー用の紙を使うこともあります。ただしこの紙は剛性がないのであまり使うべきではないのかもしれませんが。
絵の具はリキテックスを使用します。下地に軽くマーカーであたりをつけることもあります。絵の具のなかでもカドニウム系の絵の具が発色がいいので愛用。コンポーズ系（混合色）やパーマネント系は自分の絵の肌に合わないので余り使いませんが、青系の中間色は便利です。
描き方は私の場合、油絵のそれにかなり近いものがあります。不透明色を塗った上に別の透明色もしくは半透明色を薄く溶いて塗り重ねる「グラッシ」は特に重宝するやりかたです。「エコロジー」のごみの山の部分や「サイバーボッツ」のスーパー8の陰の部分には固有色の上にウルトラマリンを何重にも重ねています。また、「クイズ&ドラゴンズ」では竜の尻尾の部分はまず赤系の不透明色で塗り、陰の部分にいったん緑系の透明色をかけ、もう一度赤系の不透明色で描き起こしたりもしています。
色は重ねることによって非常に複雑な表情を見せてくれるので、つい色々とやってしまいますが、私の場合画力不足で雑然としたものになりがちなようです。実は最近まで小学校のとき先生に言われた「黒は使っちゃダメ」をかたくなに守ってきたのですが、「サイバーボッツ」で初めてその禁を破りました。メカものではやはり黒は必需品ですね。

ら絵コンテがくるんで、それにあわせて原画を起こすんです。

BENGUSU　一応、ヴァンパイアシリーズやZEROなんかはそうやってます。Xのときの豪鬼やキャミー、チュンリーのデモも僕がやってます。時間があればドットまで自分でやります。ただ、ぼくだけでなくいろんな人も担当してます。例えば、スーパーのときの波動拳を撃つリュウはAKIMANさんですし。

ゲーメスト　キャラクターのイラストを描かれる方とポスターの絵を描かれる方は違う人なんですか？

SHOEI　違いますね。両方やるのは時間的にしんどいんですよ。最近キャラクターの数とか多いですしね。

ゲーメスト　作業的には色ぬりだけアシスタントの人達にやらせる、みたいな方法はとるんですか？

SHOEI　いや、最後まで担当が自分でやりますね。他人に絵をさわられるのをいやがりますので（笑）。そのほうが絵のイメージが統一されますし、責任感も出てきますし。

明日のためにその1

ゲーメスト　こちらのデザイン室の方々は関西出身の人がメインなんですか？

SHOEI　そうでもないですよ。BENGUS君は東京だし。

西村キヌ　私は四国です。

SENSEI　僕は九州ですね。

SHOEI　僕は大阪の人間なんですけどね。社内ではあまり関西弁使いませんが。AKIMANさんなんかは北海道ですしね。もう全国から出稼ぎ状態で（笑）。

ゲーメスト　こちらに採用される人の基準みたいのはありますか？

SHOEI　とりあえず、即戦力になる人ですね。ただ、あまりに絵にクセのある人はさけますね。変にデフォルメをきかせていたり、タッチが変な方向でかたまっている人というのは、ほかのタッチの絵が苦手であまり応用がきかない人が多いんです。また、そういう絵がそこそこ描けてしまうと、自分の絵にプライドがあったりして、こういう感じの絵を描いてくれっていってもなかなかできないことが多いんですよ。イラストといってもメーカーの出すものは〝商品〟なんですよ。これがわかっている人ならいいですよ。だから、順応性ってのは大きなポイントです。

ゲーメスト　美術系の学校をでているかっていうのはそんなに重要ではないですか？

SHOEI　そうですね。一応SENSEIと、西村さんは美術系出身だったかな？

西村キヌ　でも、学歴はそれほど意味ないです。自分がこういう仕事をしてゆくために何が必要なのかを自分で考え、それを自分で身につけてきた人がいいと思います。あと、やる気があるかどうかっていうのがやはり一番重要なんじゃないですかね。

SHOEI　BENGUS君なんかはリキテックスどころか絵の具もまともに使ったことがなかったという状態でしたし（笑）。でも逆にそんな何も知らないくらいのほうがいいかもしれないです。

SENSEI　自分のやりかたというのがあまりにはっきりしてしまっている人って別の方向にふれないっていうのがありますね。

SHOEI　感性の部分なんでうまく言葉で言えないんですが、いいものをもってる人の絵って見たときにビリビリってくるものがあるんですよ。これならいけるなっていう。

　最近ではゲーメストと共同企画としておこなったヴァンパイアハンターのイラストコンテストで優勝したえだやん君が実は今ウチで働いてたりします（笑）。

ゲーメスト　あ、話は聞いています。

SHOEI　ちょうど即戦力が欲しかった時期にあのコンテストがあったんで。きわめて異例のことなんですがね。本当は漫画家になりたかったらしいんで、大丈夫、大丈夫漫画も描けるっていって（笑）。それで今回のこの本の漫画も彼が描いています。

　実はゲーメストは毎号買って読者のイラストとかは一通りみてます。だから常連の人とかはだいたい覚えてますよ。そういう方面からも可能性があるっていうか、試験に受かるしか方法がないわけではないんですよ。

ゲーメスト　こういうタイプの絵のほうがいい、みたいのはありますか？

SHOEI　うーん、もう本当に感性ですね。なにかちょっとでもいいな、って部分がある人は採用するかって思いますね。試験なんかをやってみると、いいかげんぐらいの絵を描くタイプのほうが光るものを持ってたりしますね。

　技術は時間をかければ育つんですよ。でも感性は生まれついてのものもあるので難しいですよね。

西村キヌ　結局、人間性でとるんではなく、絵をみるんですよ。作品勝負ですね。口でしゃべって説明するなら誰でもできるんです。それを絵で表現してこそ、プロというものでしょう。口ではなく、拳で語れということです（笑）。

SHOEI　（笑）うん、うん…

徐々にまとめにはいる

ゲーメスト　絵に関しては作画監督みたいな、人の絵をチェックしたりする人はいるんですか?

SHOEI　そうですね、ひととおりは各自の責任で最後までいきます。あとは、AKIMANさんや私がアドバイスしたり相談にのったりしています。最初に絵の方向性とかは決めてしまいますしね。

　途中でこっそり盗み見したりはしますが（笑）。本人が帰ってからこっそり。逆に本人があとから直したがるってことはよくありますが…。

　あと考えかたとして、うちなんかのイラストはあくまでイラスト単体でなく、ポスターなりなんなりの印刷物になってはじめて完成なんですよ。だから、そこらへんまで考慮してやってくれればベストですね。

ゲーメスト　では最後に皆さんから読者の方々にメッセージをいただけますか？

SHOEI　じゃあ、西村さんから。なんかまじめな話ばかりになっちゃたなあ。

西村キヌ　じゃあいきなり「すっポ〜ン!!」とかいっときましょうか？

SHOEI　それはちょっと（笑）。

ゲーメスト　人間としての尊厳が守れる範囲でお願いします（笑）。

西村キヌ　家族や親戚にもこの本を見せるんで、まともなこといっときたいなあ（笑）。じゃあ、イラストレーターをこころざす人に、がんばって自分の信じる道を行ったり行かなかったりしてください。キーワードは「臨機応変」「自分の心に正直に生きる」これだーぜー！ってことで。

SENSEI　そうですね。僕なんかが子供のころはウルトラマンやアニメなんかを見てときめいていたんですが、こんどは自分が誰かをときめかせられればいいなあ、と思います。まあ、まさか自分がそんな仕事をするとは思わなかったですが。（笑）。

BENGUS　えーと、あんまりないですねえ（笑）。なにかなあ。

SHOEI　ここであまりしっかりしたことをいってしまうとBENGUS君じゃないみたいだぞ（笑）。

BENGUS　えー、入社して一番緊張しました。おわり。

SHOEI　これからもみなさんの御期待にそえるように常に最上の作品創りを目指したいと思います。カプコンのゲーム共々宜しくお願いします。

ゲーメスト　えーでは、……きれいにまとまったと思われる（笑）ところで本日のインタビューを終わらせていただきます。どうもありがとうございました。

SHOEI　西村さん、今日はひかえめだったね。

西村キヌ　まあね。　（完）



PROFILE

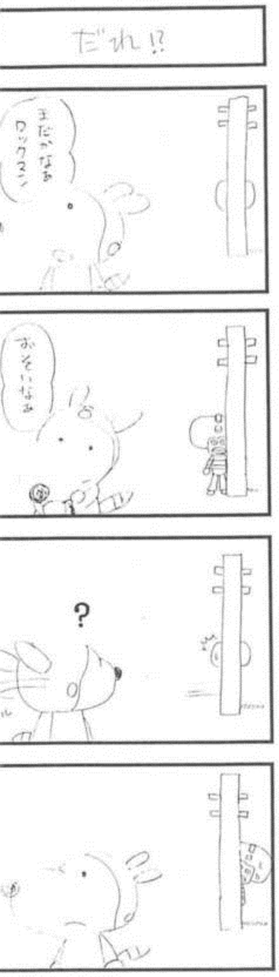
BENGUS

血液型B。

日本工学院八王子専門学校（特装救急警察）卒業後入社（平成4年）。

小、中学と模写ばかりして高校に入ってからはほとんど絵は描いてなかった（美術の授業ぐらい）が、カプコンを受けたら入れたので現在に至る。

初仕事…D&Dのこわせるテーブルとイス
イラスト初仕事…ギャルズアイランド２表紙
嫌いな食べ物…特になし
癖…指の関節をバキボキ鳴らす、ハナクソほじる、ビンボーゆすり
好きな漫画家…さくらももこ先生、永井豪先生
最近好きなTVアニメ…飛べ！イサミ
好きなバンド…AC/DC、RAVEN、RAMONES、IRON MAIDEN
好きなゲーム…Mr.HERIの大冒険、最後の忍道、ドラゴンブリード、R-TYPE、ガンホーキ
好きなストⅡキャラ…ザンギエフ、サガット
最近観て泣いた映画…耳をすませば（演奏して歌うところ）
（小さいころ）よく模写をした漫画家…松本零士先生、鳥山明先生
好きなガンダム…マスターガンダム、V２ガンダム
好きな諺…別になし
欠かさず買っている雑誌…BURRN！、週刊ポスト、ゲーメスト

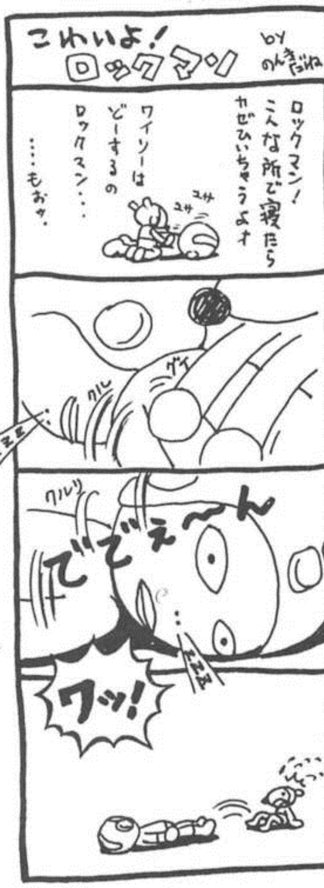




カプコン4コマ

The Cartoon from CAPCOM







ボクがロックマンの漫画を描き始めたのは、仕事とか、何かに掲載してもらおうとかの意図があったのではなく、単に面白い漫画を描いて社内の仲間に見せてウケたかったからです。ただそれだけで気が向いたときに描いては、人に見せて喜んでいました。同じカプコン内でも、ボクの所属する部署はテレビゲームの開発部門ではないのですが、元はアーケード開発（キャラクターデザイン）の出なので当時の仲間たちも何人かいて、その人たちに、見て見て！と、かってに持って行っていました。けっこう笑ってくれたので、ボクも調子にのってつぎからつぎへと４コマ漫画を描いていました。

ロックマンはコンシューマ（家庭用）で人気が出たキャラクターですが、いつもコンシューマの開発の人には見せていなかったので（単に知り合いがいなかっただけですけど）、こんなロックマン描かれたら困る、などと言われぬまま、好き勝手に描いていたので中には教育上よくない漫画もあったかもしれません、ゴメンナサイ。でも、皆のイメージと違う、マジメでないロックマンという辺りが面白くて、いつもそうなってしまいます。それから、ゲームとはまるっきり関係のない漫画の設定にしている点も、面白さの要素になっていると思います。

今後はもっと、バカな仲間を登場させていこうと考えています。

こんな漫画で、みんなが笑ってくれさえすれば、ボクは満足です。（サクラ）

ラフスケッチ&ストIIモノクロイラスト by AKIMAN

カプコンのメインキャラデザイナー、AKIMANさん。ストIIキャラの生みの親自らのラフスケッチだ。

こんにちは　AKIMAN　です。

☆仕事…本来は、カプコン製アーケードゲームのグラフィックをよりカッコよくするために、文句を言ったり、キャラ作ったりガッカリしたり、ニタニタする仕事です。
今は、新しいことをやっているので、みんなのことはほったらかしにしています。

☆参加したゲーム…①サイドアーム②ロストワールド③ファイナルファイト④ストリートファイターII⑤キャプテンコマンドー⑥パニッシャー
キャプテンコマンドーあたりから、あっちゃやったり、こっちゃやったりしているので、ハッキリなにをしたかはおぼえていません。

☆牛丼のこと…修学旅行のとき、東京で初めてくった牛丼が忘れられなくて上京してから死ぬほど食ったら15kg太った。

☆やくそく…スゴイものを作りますから、みなさんおうえんしてください。



らくがきキャミィ
デザインしたくせに全然描いたことがなかったので練習したのです。へんなかっこうだね。



春麗笑い顔とななめ顔（15歳の設定）
みんなのよくしっている「ファイター」としての面をメインで表現し、リュウやケン以上にそびえたつヒーローにしてほしい、という意見を表明してみました。



あおりのケン（17歳の設定）
ケンには人を見下した目で見る癖がある。リュウに注意されてからはしなくなったが、怒らせたりするとたまにやってしまうのである（ガセ）。といったイメージで描きました。
でも本当は、"ケンのマユゲって下から見るとどんなんだろう"と、思っただけでした。



リュウの正面顔（17歳の設定）
若くてきかんぼうだということだったので、こんな感じにしてみました。



若年ガイル（21歳の設定）
ちょっと髪が短いだけで、顔はいっしょにしてみました。

ベンチのリュウ（17歳の設定）
最初ぬすみ見したのがほそっこいリュウだったので、「このくらいの筋量はいるだろう」と思って描きました。筋量を増やしても、フォルムに気をつければデブ化をふせげると思います。



ガイルの横顔（21歳の設定）
ちょっとほりが、ふかすぎたね。



メガネもちケン（17歳の設定）
何となく描いた。





ケンの全身（17歳の設定）
スラッとした体型でありながら、出来るだけボリュームをつけるとこんなフォルムになるのではないかと思って描きました。



春麗の髪のひっぱり指定（15歳の設定）
この髪型は、ちゃんとひっぱらないとだらしないのです。



ケンの上半身（17歳の設定）
ケンです。服は米国のストリートもののつもりです。



横顔のケン（17歳の設定）
耳をちょっとだしてみました。



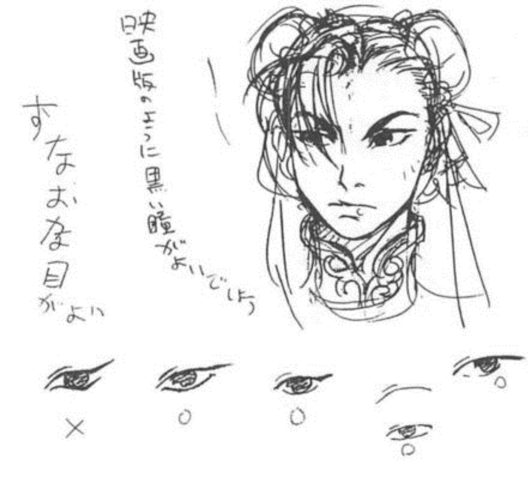
立ち春麗（15歳の設定）
彼女はコビをうるのだろうか。チュン・リーって知ってるかなぁと思って描きました。



リュウの上半身（17歳の設定）
カエルみたいといわれました。どっちかって言うとヴェロキラプトルかな。



なんかゴチャゴチャした春麗(15歳の設定)
なんかスゴイポーズを描こうと思ったけど、ゴチャゴチャしただけに終わりました。



春麗の正面顔(15歳の設定)
黒い瞳奨励編です。

ストリートファイターII モノクロイラスト
STREETFIGHTER II The Monochrome



設定原画&モノクロイラスト

by 西村キヌ

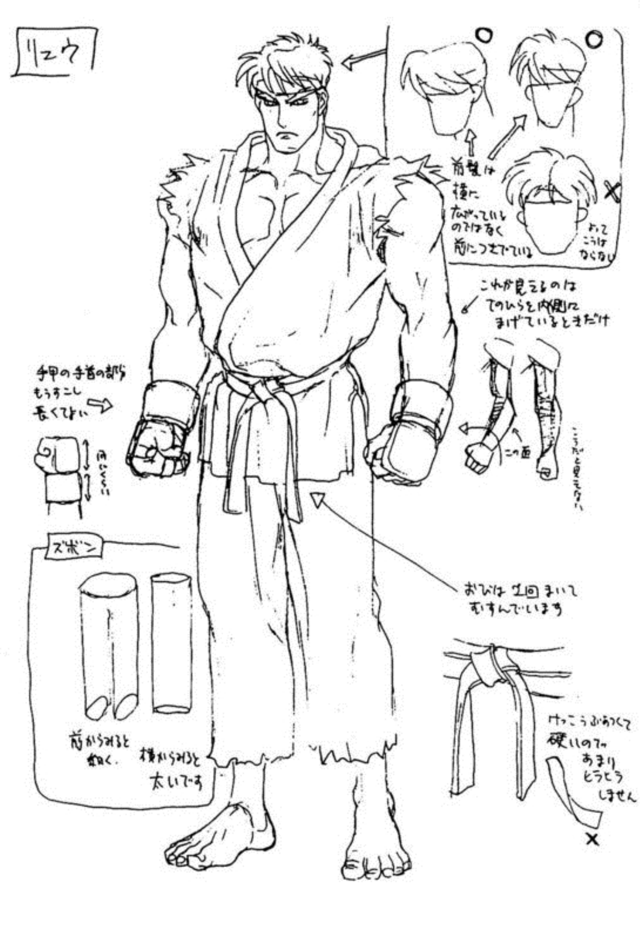
アニメ製作会社向けに作成した参考資料(93.夏)

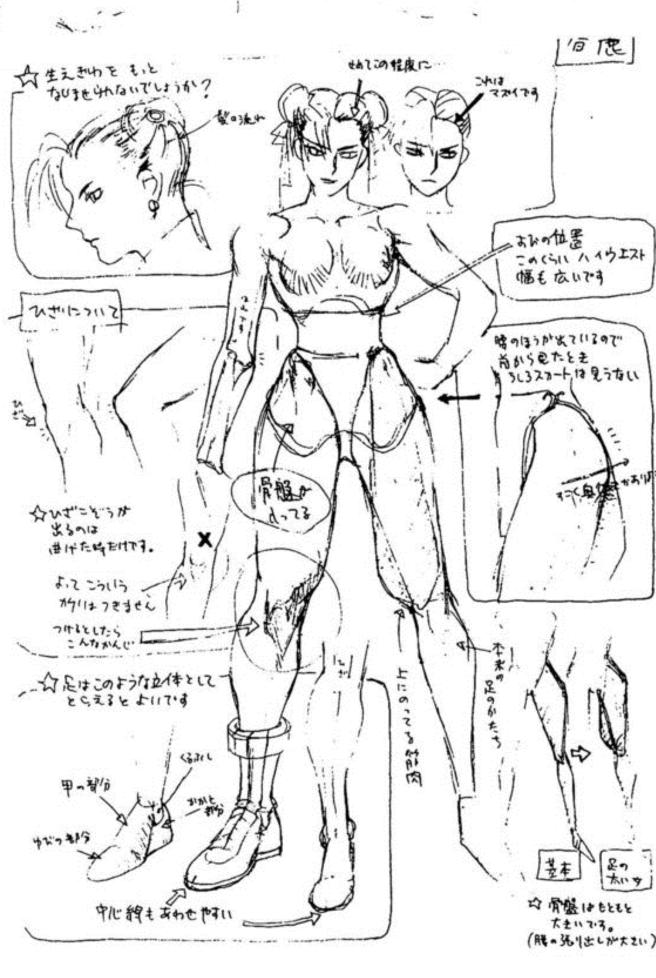
アニメ映画化の話は以前から聞いていたのですが、突然キャラクターデザインが決定したと言われ、しかも全然似ていなかったために、プロデューサーさんやら当時の監督さんやらとミーティングの上、こちらからいろいろと設定を出しました。

当時はまだ技量が足りず、ストⅡのキャラクターを上手く表現できなかったのですが、このときイヤというほど彼等を描いたため、終えるころには大分描けるようになっていました…。

そんなつたない原案を素晴らしいキャラクターに仕上げてくださったキャラクターデザインの村瀬修功さん、そして原作イメージを尊重しつつすばらしい映画にしてくださったスタッフの皆様に、この場をかりてお礼を申し上げます。本当にいい映画でした。4回も見に行ってしまいました。(西村キヌ)







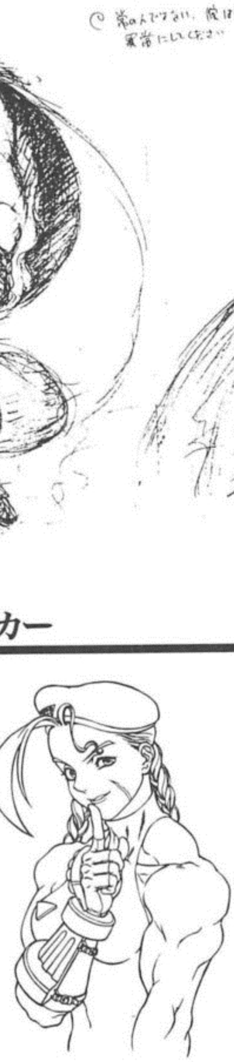


リュウ
体型
ケン
春麗
キャミィ



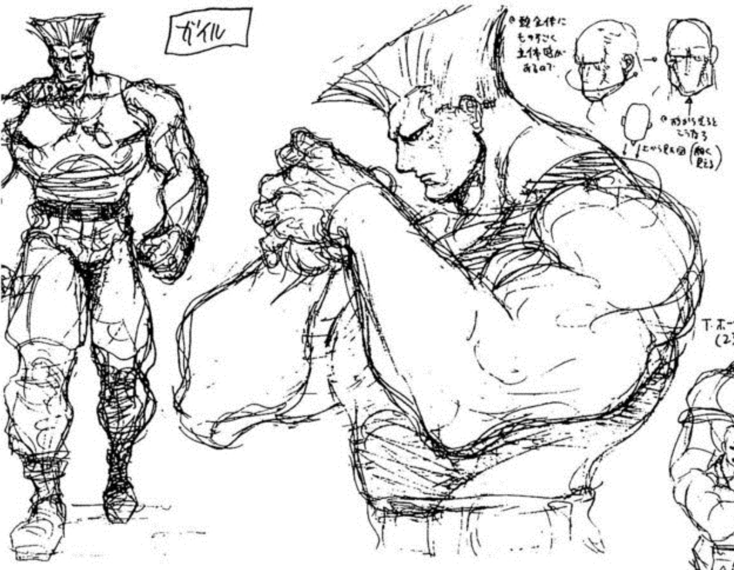


外伝付録ステッカー



白と黒だけの（スクリーントーンもつかってない）単純な絵ですが、エンボス処理（絵を浮き出させる処理）をかけると聞いていたので、なるべくシンプルにしようと思ったわけです。実際には処理はかけられず、金、銀のアルミステッカーの上に、黒一色で刷られました。


☆すべてのキャラの頭部は このような基本型から成りたっていると考えます。これだと顔の中心線なども きちんととれます
目もとの立体
ブランカ
ダルシム
キャミィ
エンブレム



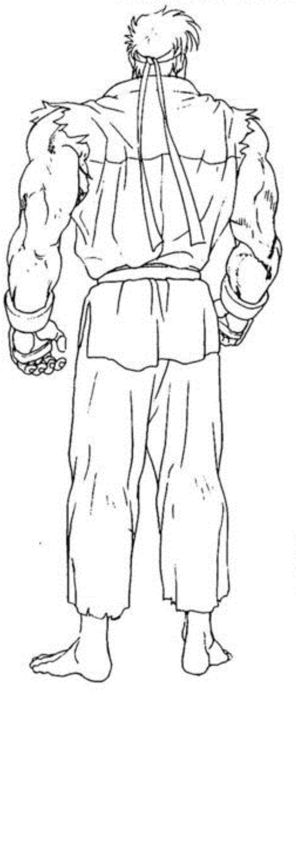


藤原京 アニメ設定資料

The character Design of Fujiwara-kyo

「藤原京アニメ」キャラクター原案

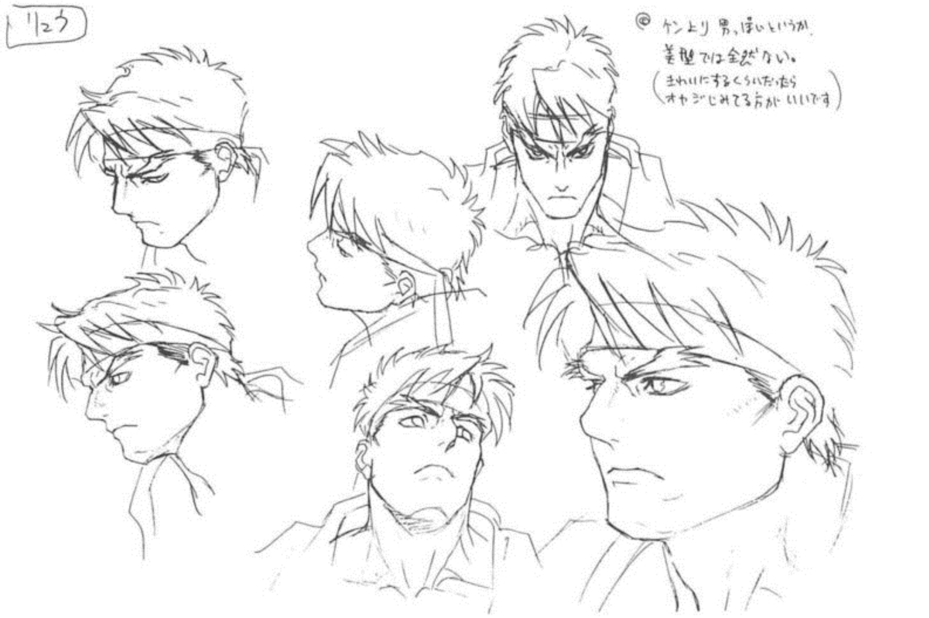
ムービーストIIが公開された年の冬に、この話が舞い込みました。このころにはストIIキャラに大分慣れてきていたし、日本が舞台ということで、登場キャラクターもリュウ、ケン、春麗(おとなりだから?)、E.本田と4人しか出ないことから、前回の失敗を踏まえて、とにかく(紅一点である)春麗の絵をたくさん出しました。アニメの作画レベルはとても高く、内容的にもNHKに出してもおかしくないものなので、奈良博に来ていただいた方にしか見てもらえなかったのが残念です。








春麗
◎りりしい
◎あかるい
◎さっぱりしてる(清潔感)
◎ふとう
◎美人!!
春リーのイメージ
いちばん(上)
春麗
ちょうちんの底がみえる
ちょうちんにも天井と底をつくること
天井
底
服はしっかりした布地です
ペラペラになったりドレープも寄せすぎないでください
お願い
その1 線が細くて一本調子だと印象がよわいから
タッチ(強弱)をつけてください(ターボ・ライセンス用のセル画等参照してください)
その2 ロング(全身)のとき細長いと、メリハリがなく弱そうだから
そういうときはゲーム中の体型に近づけてください(ムービーストIIのリュウが中国で大男を頭突きでたおしたあとのようなかんじで)
とくちょう
・多少頭が大きくなる
・無駄に長くない(体積はふえるが高さはかわらない)
◎末端がでかい(手足)
ややもつめにデフォルメされた体型といえます
ふつう(細長い=よわそう)
ゲーム体型(太くてめりはりがある)
◎ゲーム体型のほうが間がもっているのがわかると思います。



ライセンス商品用イラスト

SDイラスト
　これはライセンス用に描いたもので、きんちゃくとかキーホルダーなどに使われました。特にお菓子のおまけについているピンバッヂはかなり出来がよく、白状すれば箱買いしてしまいました。大人ってこういうゼイタクができるからいいなあ…（西村キヌ）







デビロット姫御一行

Princess Devirotte

　デビロット姫一行は、完全に私が突っ走って出してしまったキャラクターなので、責任もひとしお…と思ったら、案外人気がでてくれてホッとしました。やはり、世間の風潮に惑わされず己の信ずる最良のものを出せば、人々はわかってくれるのだなあ。
　これからも己の信じた道を行ったり行かなかったり、寄り道したりしながら臨機応変に生きていこうと思います。（西村キヌ）







ラフスケッチ

by SENSEI

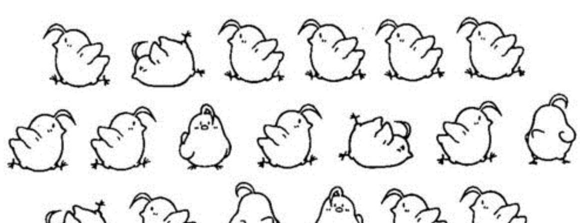
アルティメットエコロジーキャララフ
　初めて担当するキャラクターデザイン。自機のほうは１Ｐがイルカ、２Ｐがまんぼうで行こう、早くから決めていたので割合すんなり決まりました。問題はパイロット。とりあえず軍人にだけはしたくなかったのと（子供だし）露出度の高いのも子供だから何だし…というわけでクラシックなバイクウェアをベースにデザイン。髪型もアイスは見た目のインパクトをとってモヒカンのロング。ネナは最初はポニーテールだったのですが、ウェア、髪型ともに「パイロットに見えん！」とのお叱り。しかたがないのでゴーグルを付けてごまかしました。しかしやっぱり愛着は人一倍。（SENSEI）





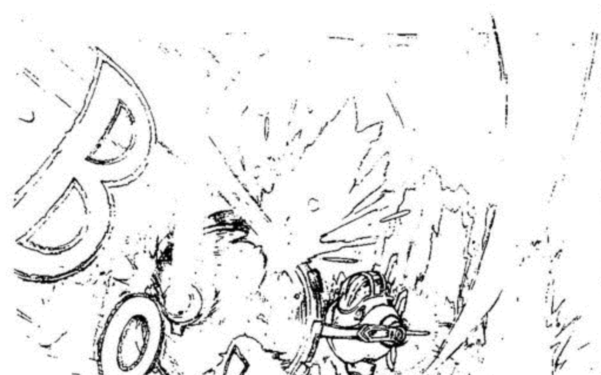


イメージスケッチ
Image Sketch

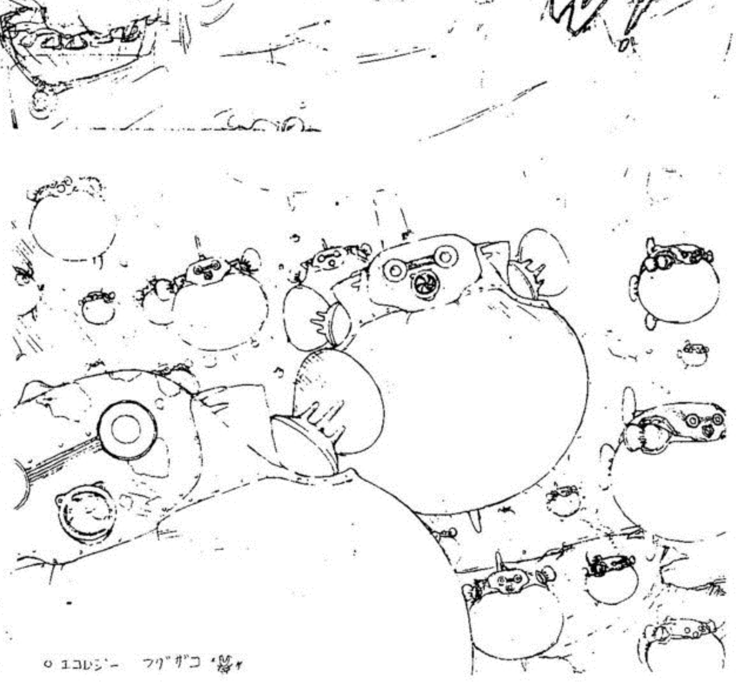


アルティメットエコロジーイメージ
　こちらは「CLUB CAPCOM」用に準備していたものですが、雑誌そのものが休刊になってしまい、途中で放棄していた下書きなどです。結構いい絵が描けそうな気がしていただけにとても残念。再びきちんと着色する日が…無いんでしょうね。（SENSEI）



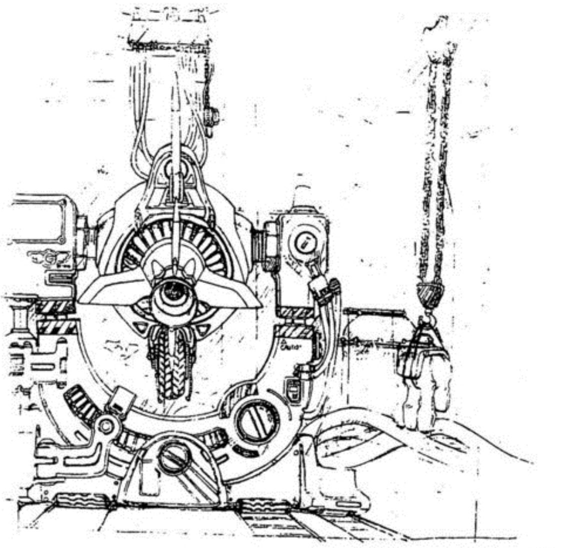






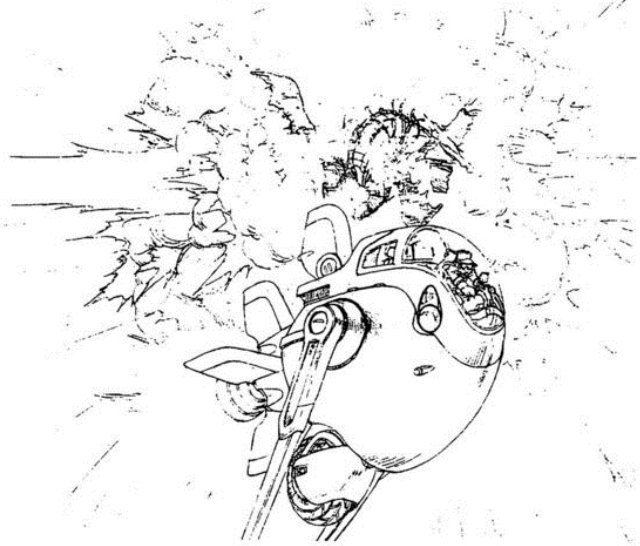
○アイス、コクピット

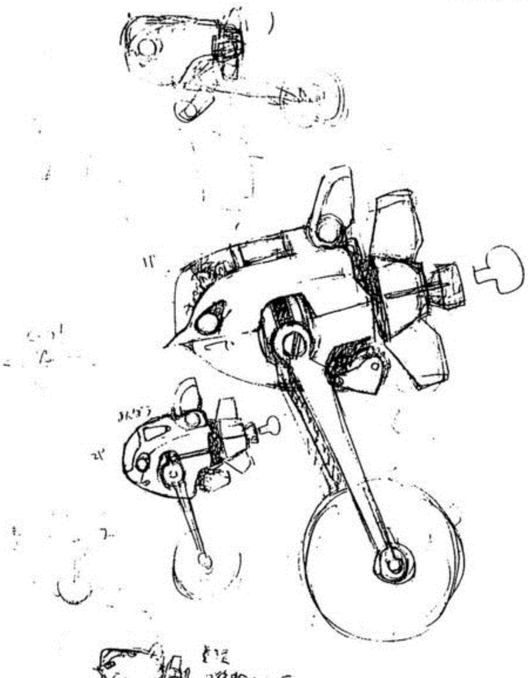




○整備台

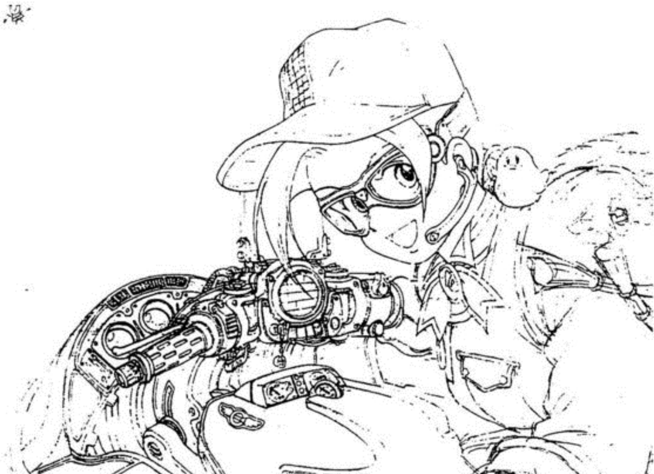
○空中戦



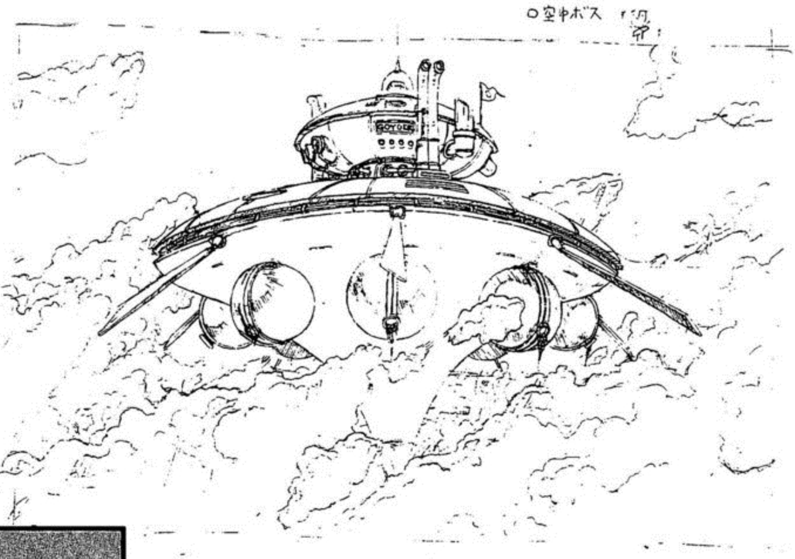


○エコロジー自機
初期ラフ

○ネナ、コクピット



○空中ボス





○民間人（うちゅう）







各種スケッチ類
The other Sketchies

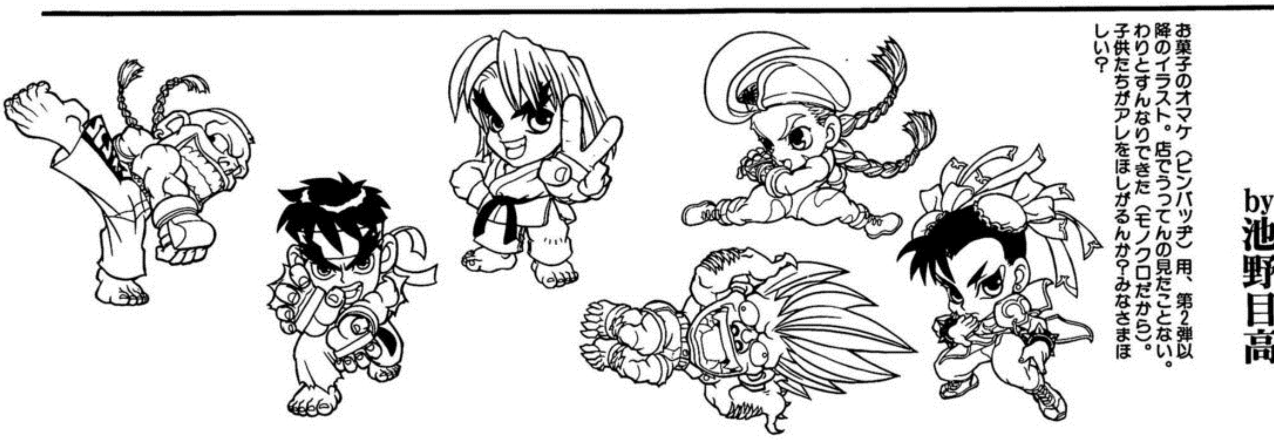






ストII SDイラスト
by 池野目高

お菓子のオマケ（ピンバッヂ）用、第2弾以降のイラスト。店でうってんの見たことない。わりとすんなりできた（モノクロだから）。子供たちがアレをほしがるんか？みなさまほしい？



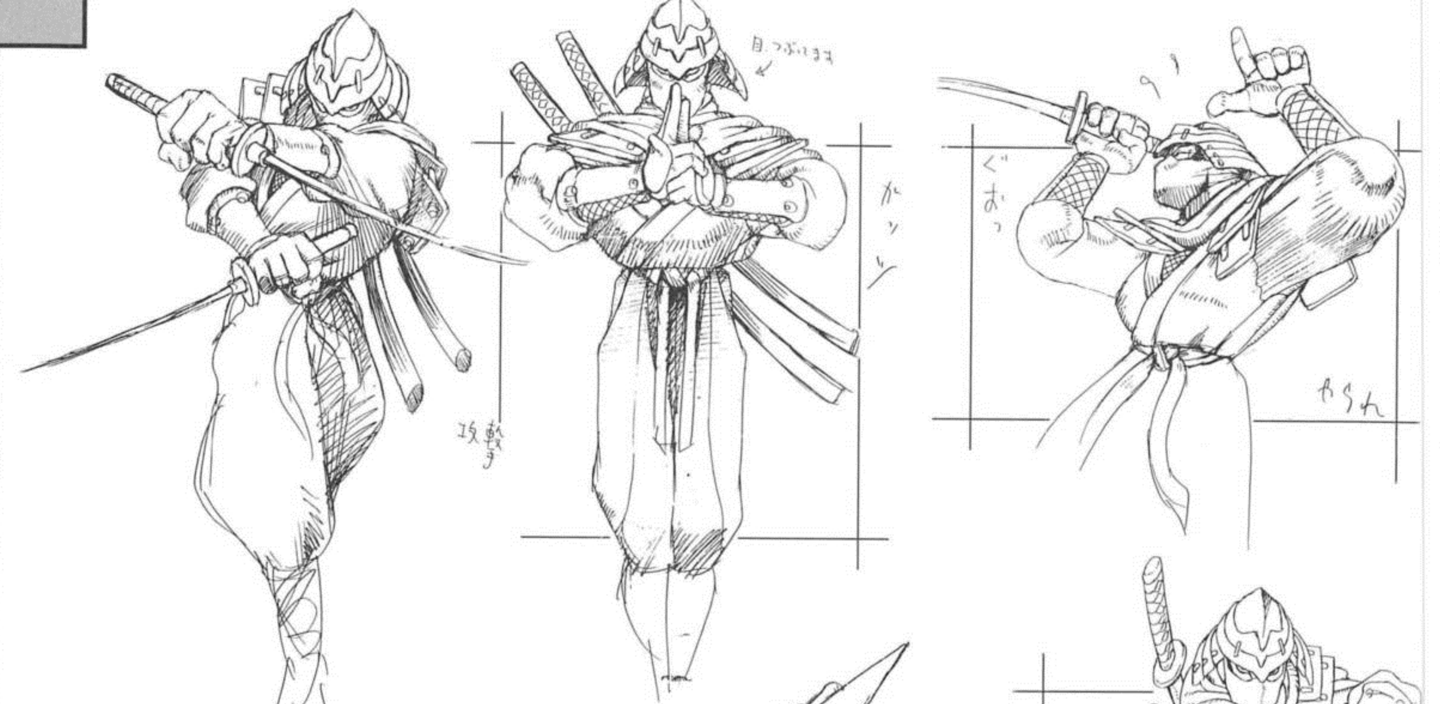
ラフスケッチ

by BENGUS

クイズ&ドラゴンズ線画
　この仕事は楽しくできた記憶がありますが、何がどう楽しかったかはうまく言えません。
（BENGUS）




ガッツ
ホーッ
光ってます
つえの先
攻撃
はっ
大きく
光ってます
攻撃 2
セレクト
かまえ
やられ
攻撃
ワイバーン



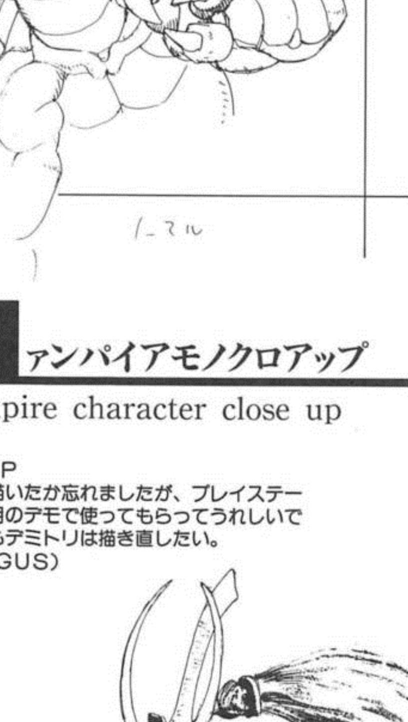


ヴァンパイアモノクロアップ

Vampire character close up

１C顔UP
何用に描いたか忘れましたが、プレイステーション用のデモで使ってもらってうれしいです。でもデミトリは描き直したい。
(BENGUS)







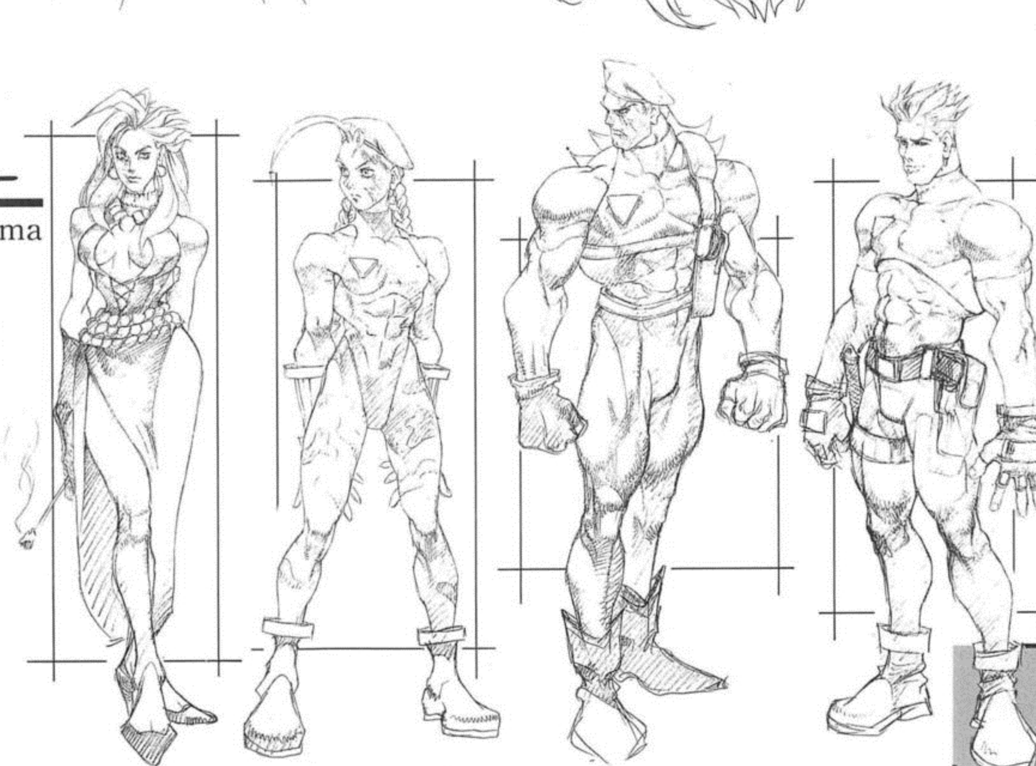




CDドラマキャミィ外伝キャラクター

The Characters of Cd drama

CDドラマキャミィ外伝
設定は別の人にやってもらいました。ゴメスがいいですね。（某ゴメスとは別人ということです）
（BENGUS）



各種ラフスケッチ

Rough Sketchies



BENGUSのラフスケッチ
何か用に描いてて気に入らなくてボツにしたヤツや、キャラのイメージをはっきりさせる為になんとなく描いた落書きです。





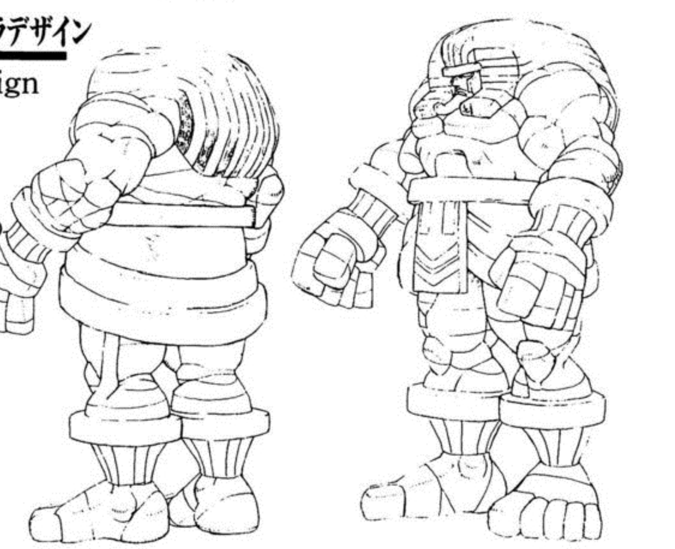




ヴァンパイアハンターライセンス用キャラデザイン

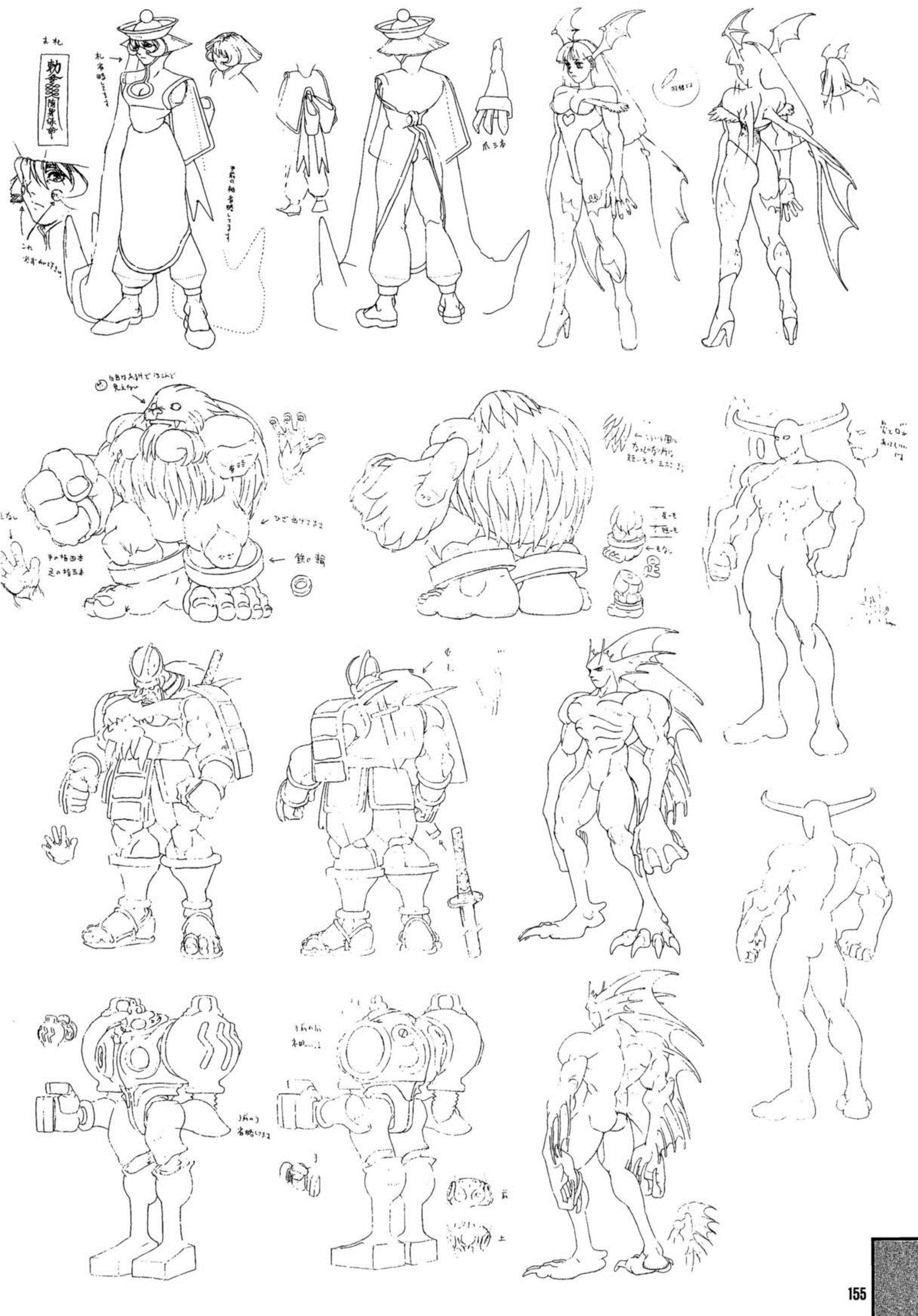
Vampire hunter Character design For Lisence

ライセンス用設定画
ライセンス用（キャラクター商品を他社に作ってもらう時に渡したりするやつ）に描きました。全部描き直したいです。（BENGUS）



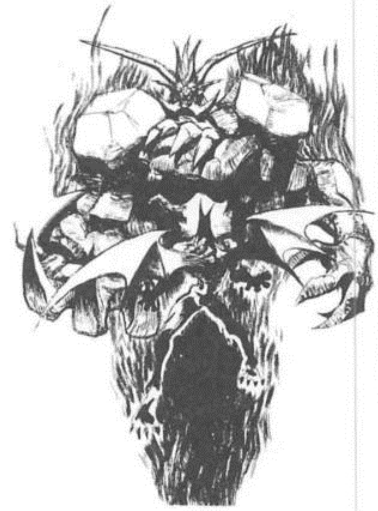





鉄の輪

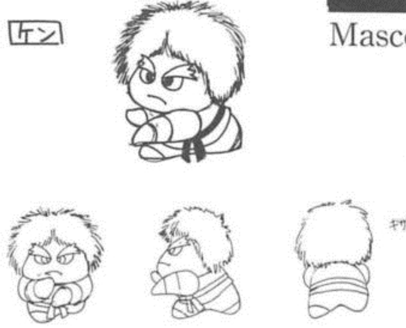
ヴァンパイアハンター広告用イラスト
Vamp.Hunter A.D.Illustration

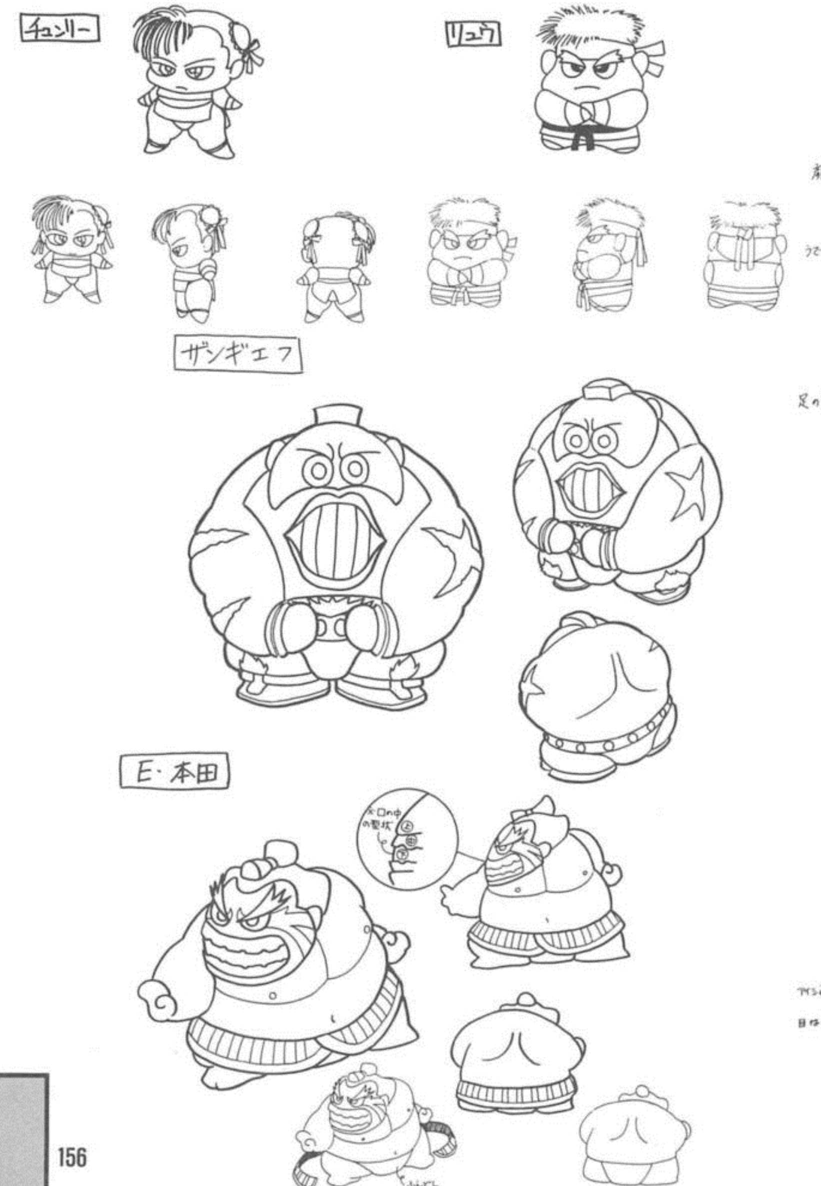


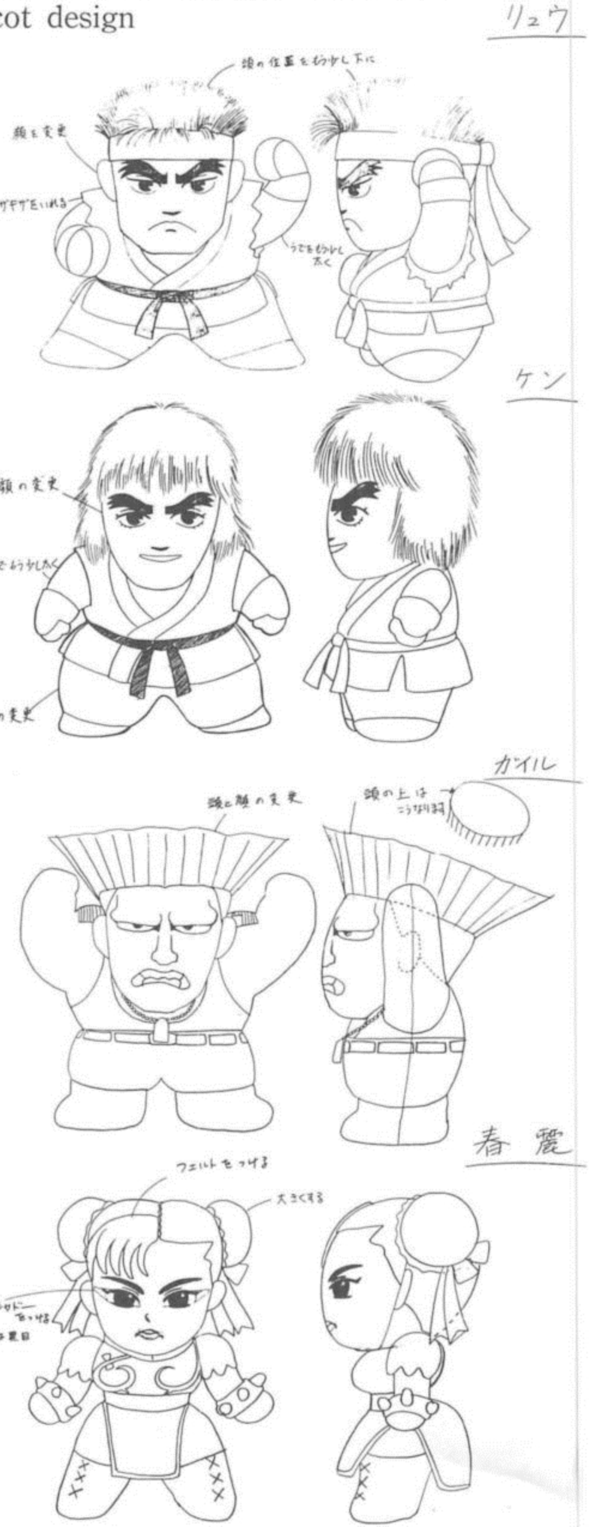



ぬいぐるみデザイン
Mascot design

これは、いわゆるクレーンゲーム機用の景品としてデザインされたものです。ストIIのキャラをどこまで簡略化して立体化できるものか、色々試してこれらのデザイン画ができました。この中には、製品化されたもの、試作品まで作ってボツになったもの、デザイン中に企画倒れになったもの、社外でデザインされたもののクレーム用等があります。あなたは一体いくつ知っていますか？(SHOEI)

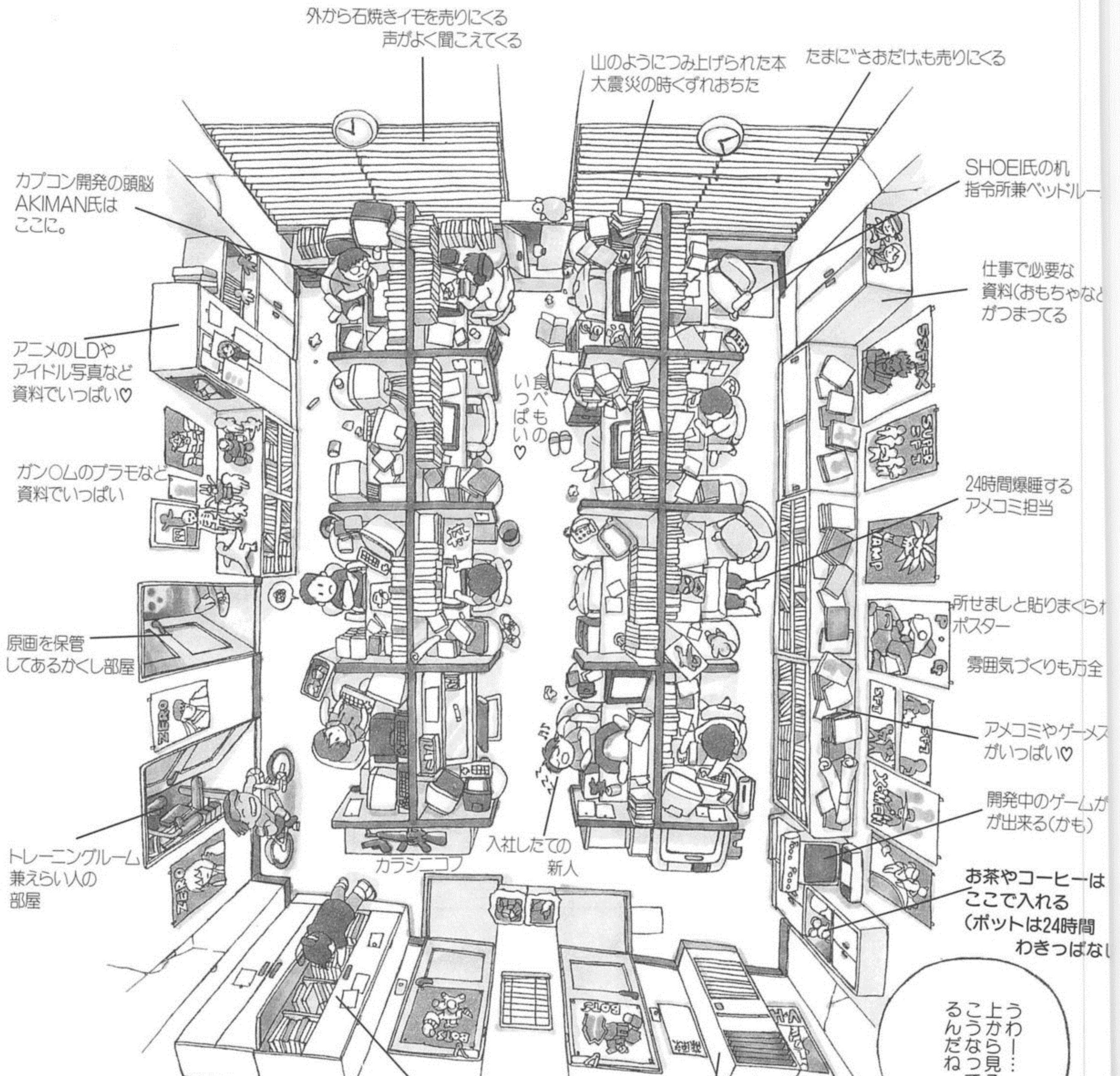






カプコンデザイン室潜入コミック。160Pからスタートだぞ。







これが初公開!!「デザイン室」だ!

長い間 謎につつまれていた カプコンデザインチームの
全貌がついに明らかになった!
血と汗とよだれの結晶であるイラストやデザインがここから
誕生してくるわけだ!!
さあ キミたちもここで我々と苦楽を共にしてみないか!?


キタナイ机だニャー!!
誰ニャ？
こんなトコで仕事してる人の気がしれんニャー
はー
次々と仕事が入ってくるので人によっては片づける暇がなくなってしまうんです
ボスッボスッ
何してんの？
にしても何か色んなモノがありますね
CDやら本やら
個人個人が集中して仕事が出来る様自分で環境づくりをしてるんです
なんかおもろい物ないかニャ
ゴソゴソ
な…なーんにも見てないニャー…
…何かすごい汗よあんた…
ここは絵を描いてるみたいね
すごーい！ほらファー見て
どれニャ？
みんないい絵を描くために日々勉強しているからいい作品が出来るんです
どーすか？
ん－
グサァ
デッサンがまだまだだせいニャ
ケッ
あんたが言うな!!
ハーハー…
コンピューターを使ってるニャ
マックね
何をつくっておられるんですか？
新作のイラストのデザインを考えてます
最近ではデザインやイラストの一部にもマックを導入してより高度な作品作りを目指しています
このマンガのロゴにはマックを使わないのかニャ？
オラ
……残念ながら
かわりにこの部屋の簡単な見取り図を作ったんでお見せします
ホントニャ？
パッ

知ってる人は知っているカプコンワールドのピュア＆ファーのカプコン潜入記だ!!




ブラジルに行きたい。
サクラ
最近しったんだけど
ブラジルにロックマン
のお兄ちゃんがいる
らしい。…行きたい。
←兄
飛んだ。
伊丹空港
出口
着いた。
空港バス
大阪
タクシー
でも まちがえた。

ゲーメストムックVol.17
カプコンイラストレーションズ
平成7年12月2日初版発行
平成8年7月31日4刷発行
発行人／加藤　博　編集人／高橋己代子
発行／株式会社　新声社
東京都千代田区内神田1-11-4 藤吉ビル
編集部　03-3293-9324
営業部　03-3293-9321



VIDEO GAME MAGAZINE GAMEST Mook Vol.17

CAPCOM ILLUSTRATIONS

ゲーメストムック　平成7年12月2日発行　第2巻第15号通巻17号
平成8年7月31日4刷発行
発行人／加藤　博　編集人／高橋己代子　発行／株式会社　新声社
〒101　東京都千代田区内神田1-11-4　TEL：03-3293-9321

雑誌63381-17　T1063381172000

定価2,000円(本体1,942円)送料380円